Darkest Dungeon™

Poradnik

Darkest Dungeon

Spis treści

Wprowadzenie 4
Porady na dobry początek 6
Mechaniki gry 9
- **Życie bohaterów** 9
- **Stres** 10
- **Przypadłości / Afflictions** 12
- **Heroiczne bonusy** 14
- **Efekty statusu** 15
- **Poziom światła i jego wpływ na rozgrywkę** 17
- **Prowiant / Provisions** 19

Klasy bohaterów 23
- **Wprowadzenie** 23
- **Statystyki bohaterów** 24
- **Łowca Nagród / Bounty Hunter** 28
- **Krzyżowiec / Crusader** 33
- **Hiena cmentarna / Grave Robber** 39
- **Awanturniczka / Hellion** 44
- **Oprych / Highwayman** 50
- **Arlekin / Jester** 55
- **Trędowaty / Leper** 61
- **Okultysta / Occultist** 66
- **Badaczka zarazy / Plague Doctor** 71
- **Kapłanka / Vestal** 77
- **Wstręt / Abomination** 82
- **Zbrojny / Man-at-Arms** 87
- **Łowczy / Hound Master** 92
- **Kuszniczka / Arbalest** 98

Błyskotki / Trinkets 104
- **Rekomendowane błyskotki dla klas** 104

Nawyki / Quirk 107
- **Pozytywne** 107
- **Negatywne** 111
- **Porady dotyczące wyboru nawyków** 115

Bossowie 117
- **Brigand Pounder** 117
- **Prophet** 121
- **Flesh** 124
- **Siren** 129
- **Drowned Crew** 133
- **Necromancer** 137
- **Swine** 139
- **Hag** 141
- **Shambler** 142
- **Collector** 147

Miasto 151
- **Wprowadzenie** 151
- **Opactwo / Abbey** 152
- **Kowal / Blacksmith** 154
- **Gildia / Guild** 156
- **Wóz Wróżbiarki / Nomad Wagon** 158
- **Lazaret / Sanitarium** 160
- **Kareta / Stage Coach** 162
- **Surwiwalistka / Survivalist** 164
- **Oberża / Tavern** 165

Podziemia 167
Misje 167
Eksploracja 169
Walka 170
Obozowanie 171
Ciekawostki / Curio 172
Podstawowe informacje 172
Ruiny / Ruins 175
Norowisko / Warrens 180
Zatoka / Cove 184
Knieja / Weald 187
Ogólnodostępne 190
Lokacje 193
Ruiny / Ruins 193
Knieja / Weald 196
Norowisko / Warrens 199
Zatoka / Cove 203
Lokacja Darkest Dungeon - opis przejścia 206
Porady na start 206
We Are The Flame 208
Lighting the Way 212
Belly of the Beast 215
Hell is in the Heart 218
Osiągnięcia 224
Darkest Dungeon - wymagania sprzętowe 232

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do wersji wczesnego dostępu gry *Darkest Dungeon* jest idealnym przewodnikiem i kompanem dla tych, którzy pragną odkryć tajemnicę mrocznych podziemi rozciągających się pod starożytną i złowrogą posiadłością rodziny o nazwisko tak starym i przeklętym, że zostało ono zamazane przez czas i inne, bardziej mroczne siły. Pierwsze rozdziały niniejszego dzieła skupiają się na wstępnych poradach oraz mechanikach kierujących tym okrutnym światem. Przerabiając je, drogi czytelniku, uzyskasz podstawową wiedzę pozwalającą przetrwać w tym nieprzyjaznym środowisku. Dowiesz się m.in. jak nie pozbawić przedwcześnie życia swoich podopiecznych **(informacje o pasku życia bohaterów)**, odkryjesz jak niesamowicie kruche są ich umysły **(mechanika stresu)** oraz nauczysz się zagadnień związanych z chorobami umysłu oraz ciała, których można się nabawić w tych przeklętych ruinach **(efekty statusu)**. Kolejny, drugi, rozdział przewodnika traktuje o klasach naszych dzielnych poszukiwaczy przygód. Uzyskasz z niego **krótkie opisy wszystkich dostępnych klas bohaterów oraz ich umiejętności, dowiesz się jakie są ich zalety i wady, a nawet otrzymasz kilka cennych porad, które przedłuża ich i tak króciutkie żywoty**. Następny, odrobinę krótszy, choć równie istotny rozdział, **zawiera ogólny opis wszelkich dostępnych w grze bestii, nieumarłych istot, łotrzyków, demonicznych monstrów i innych piekielnych pomiotów, jak również bardziej szczegółowe informacje i taktyki na temat starć z elitarnymi bossami dowodzącymi tymi przeklętymi zastępami**. Ostatnie dwa rozdziały dotyczą dwóch istotnych lokacji, między którymi przyjdzie Ci się przemieszczać: **Miasta** oraz **Podziemi**. Opis Miasta skupia się w głównej mierze na **lokalach, które się w nim znajdują, oraz związanych z nimi drzewkach ulepszeń**. Rozdział traktujący o Podziemiach jest odrobinę bardziej obszerny. Zawiera w sobie wszystkie informacje, których potrzebują bohaterowie, aby mieć choć cień szansy na powrót do Miasta w jednym kawałku. Wiedza ta składa się m.in. na **opis dostępnych w grze misji, proces eksploracji podziemi i czyhające na herosów niebezpieczeństwa oraz szlachetną sztukę wojaczki (przebieg walk) i lizania ran (obozowanie)**.

Darkest Dungeon to debiutancki projekt Red Hook Studios. Gra opowiada historię starej posiadłości, która została opanowana przez pradawne i złowieszcze moce. Jako ostatni żywy członek rodziny, która trzyma prawa do tych ruin, będziesz zmuszony odkryć tajemnicę skrywaną przez mroczne podziemia i oczyścić swoje ziemie z potężnej klątwy. Rozgrywka skupia się na zatrudnianiu i rozwijaniu napływających do miasta poszukiwaczy przygód, a następnie wysyłaniu ich na misję do podziemi, gdzie będą walczyć o skarby i własne życie z czającymi się tam monstrami. Zdobyte w ten sposób złoto i zasoby przeznaczasz na rozwój swojego miasta, co z czasem odsłania przed Tobą coraz trudniejsze misję i znacznie potężniejszych przeciwników.

Poradnik do *Darkest Dungeon* to:

- Szczegółowy opis mechanik rządzących grą
- Informacje i porady do wszystkich klas bohaterów oraz dokładny opis ich umiejętności, zalet oraz wad
- Taktyki do starć z głównymi bossami
- Porady dotyczące przemieszczania się po podziemiach, prowadzenia walk i obozowania
- Drzewka rozwoju poszczególnych budynków

Porady na dobry początek

1. Twoi bohaterowie będą ginęli, dlatego warto się z tym pogodzić już na samym początku. Niektórzy z nich mogą przetrwać dziesiątki misji, a inni padną podczas pierwszej, pozornie łatwiej wyprawy, jednak większość z nich w końcu wyląduje na cmentarzu. Dbaj o swoich najlepszych ludzi, a na niepewne misje wysyłaj najmniej przydatnych, szalonych i słabych.

2. Pierwszym budynkiem, który powinieneś zacząć rozwijać już na początku gry, jest Stage Coach. To z niego napływa co tydzień świeża dostawa rekrutów, a potrzebujesz ich minimum 4, by móc rozpocząć misję. Nie warto jednak tracić nadmiernej ilości surowców - kilka pierwszych ulepszeń do ilości dostępnych w danym tygodniu bohaterów wystarczy, jednak warto jak najszybciej ulepszyć maksymalną ilość bohaterów w twojej drużynie do 25.

3. Pomijając początki, gdzie masz bardzo mały wybór bohaterów, staraj się nie rekrutować każdego dostępnego herosa. W pierwszej kolejności sprawdź, jakich klas i ról potrzebujesz, a w drugiej kolejności zwracaj uwagę na ich pozytywne i negatywne przypadłości (Quirks). Nie chcesz skończyć z wojownikiem walczącym na froncie, który posiada przypadłość obniżającą jego życie o 20%. Warto też zwrócić uwagę na zdolności, z którymi startują - każda dostępna od początku zdolność (której chcesz używać) to oszczędność 1000 sztuk złota.

4. Większość klas sprawdza się najlepiej w konkretnych rolach. Te role to: tank, damage dealer, healer oraz support. Zadaniem tanka jest osłanianie drużyny, przyjmowanie na siebie najcięższych obrażeń, gdy tylko to możliwe oraz kontrolowanie akcji przeciwników. Damage dealer (w skrócie DD), skupia się niemal wyłącznie na zadawaniu obrażeń i jak najszybszym zbijaniu życia oponentów. Healer odpowiada za utrzymywanie drużyny przy życiu przy pomocy umiejętności uzdrawiających i zdejmujących efekty statusu. Rola supporta jest odrobinę mniej konkretna i zazwyczaj łączy się częściowo z jedną z pozostałych, choć jego głównym zadaniem pozostaje wspieranie drużyny swoimi wzmocnieniami i mieszaniu w szykach przeciwnika. Oczywiście grać można w dowolnych ustawieniach i kombinacjach ról, choć tak zbalansowana drużyna może ułatwić rozgrywkę, szczególnie w początkowych misjach.

5. Zwracaj uwagę na poziom stresu swoich postaci. Jeśli podczas misji osiągnie on maksymalny poziom 100/200 i bohaterowie nabawią się negatywnych przypadłości, wyślij ich na terapię do **Abbey** lub **Tavern**. Sprawi to, że będą oni niedostępni w następnej misji, ale to i tak lepsze od szkód, które mogą wyrządzić Twojej drużynie w trakcie eksploracji podziemi.

6. Pieniądze na początku gry są bardzo ograniczone, dlatego nie wydawaj ich na co popadnie. Nie rozwijaj wszystkich dostępnych bohaterów, a raczej staraj się skupić na kilku wybranych do każdej roli. Podobnie ma się sprawa z ich przypadłościami. Na leczenie do **Sanitarium** wysyłaj jedynie najcenniejszych członków swojego zespołu, którzy mają najmniejszą szansę na zgon w następnej misji. Jeśli chodzi o zaopatrzenie na misję, to zależy od jej długości - szczegóły poznasz w rozdziale "**Proviant**" i "**Lokacje**".

7. W pierwszej kolejności powinieneś rozwinąć Stage Coach, by mieć miejsce na ok. 13-16 bohaterów. Blacksmith można spokojnie zignorować przez pierwsze kilka tygodni, gdyż nie będziesz w stanie ulepszyć broni / pancerza bohaterów powyżej 1 poziomu zanim nie osiągną oni przynajmniej 2 poziomu doświadczenia. Warto zrobić 3 pierwsze ulepszenia dla każdego "drzewka" w **Tavern** i **Abbey**, by odblokować 2 miejsce do zmniejszania stresu, a także przynajmniej 2 ulepszenia w "3 drzewku" w **Sanitarium**.

8. **Najwięcej obrażeń ze strony wrogiej drużyny pochodzi z 3 i 4 rzędu** - tyczy się to zarówno normalnych obrażeń, jak i przede wszystkim obrażeń od stresu. Na tych pozycjach na ogół znajdują się także wrogowie oznaczający twoich bohaterów, a także ci o najwyższej szybkości. Warto zająć się nimi w pierwszej kolejności, zabijając ich, ogłuszając, bądź wyciągając przed szereg - wrogowie ci często nie mogą korzystać ze swoich najmocniejszych zdolności w 1 i 2 szeregu.

9. **Zanim wyślesz drużynę na misję, sprawdź jaki cel jest do wykonania** (zwiedzenie 90% pomieszczeń, znalezienie artefaktów, walka z bossem, itp.). Odpowiednie przygotowanie do misji to połowa sukcesu. Jeśli nie wiesz, którzy bohaterowie (i w jakich kombinacjach) nadają się do danego typu misji, zajrzyj do rozdziału "**Lokacje**" i "**Rekomendowane składy drużyny**".

10. **Postaraj się mieć w drużynie kogoś o dużej szansie na rozbrojenie pułapki** (szansę na rozbrojenie sprawdzić możesz w rozdziale "Klasy Bohaterów"). Wpakowanie się w pułapkę na ogół kończ się potężnym zastrzykiem stresu (sięgającym nawet 20 punktów) i sporą ilością obrażeń, obrażeń rozłożonych w czasie, bądź bardzo uciążliwym osłabieniem.

11. **Warto wyposażyć się w przedmiot, który zwiększa szansę na rozpoznanie (scouting).** Dobrym pomysłem jest wzięcie do drużyny Hieny Cmentarnej (Grave Digger) - postać ta ma większą szansę na rozpoznanie, a także posiada zdolność obozową, która daje jeszcze większą szansę na skuteczne rozpoznanie.

12. **Nie ignoruj potęgi rozpoznania terenu**! Dzięki temu możesz znaleźć potencjalnych wrogów (uniemożliwiając im przy tym zaskoczenie twojej drużyny i zwiększając szansę na to, że twoi bohaterowie ich zaskoczą, zyskując darmową turę). Dodatkowo, pozwala to na wykrycie pułapki, przedmiotów do zadań, czy sekretnych pomieszczeń.

13. **Zawsze sprawdzaj Curio przed ich aktywacją i nigdy nie ryzykuj**! Aktywacja niektórych Curio bez odpowiednich przedmiotów może się bardzo źle skończyć (choroba, +100 stresu, itp.), dlatego zawsze sprawdzaj ich rodzaj przed interakcją - zajrzyj do rozdziału "Curio", by zapoznać się z ich rodzajami.

14. **Walki z bossami są zawsze w najdalszych zakątkach podziemi**. Zawsze policz dostępne pomieszczenia i jeśli chcesz udać się wprost do bossa skieruj się tam, gdzie kolejnych pomieszczeń jest najwięcej.

15. **Nigdy, przenigdy nie bierz na misję postaci z wysoką (ponad 70 punktów) ilością stresu.** Jedna niekorzystnie rozegrana walka i wpadnięcie w pułapkę może przebić stres powyżej 100 punktów, powodując bardzo nieprzyjemne skutki (przypadłości).

16. Jeśli nie jesteś stuprocentowo pewny, że dasz radę wyczyścić podziemie ze wszystkich wrogów zanim ci zdążą zadać obrażenia, **zawsze bierz ze sobą postać leczącą** (Vestal, Occultist). Nie warto jest ryzykować, szczególnie w przypadku rozwiniętych postaci.

17. **Zawsze miej w drużynie kogoś, kto jest w stanie zregenerować stres drużyny** (**Łowczy**, **Arlekin**). Stres to najgroźniejsza rzecz w grze, którą zawsze trzeba monitorować. Odrobinę stresu zawsze wyleczyć mogą trafienia krytyczne, lecz zawsze warto mieć postać odpowiedzialną za jego regenerację.

18. **Nigdy, przenigdy nie wyruszaj na misję bez jedzenia, szczególnie na dłuższe wyprawy**. Za każdym razem, gdy pojawi się komunikat o żywieniu drużyny, brak żywności zakończy się otrzymaniem obrażeń w wysokości ok. 20% maksymalnych punktów zdrowia i ok. 20 punktów stresu, dla każdego członka drużyny. Nie warto oszczędzać na jedzeniu.

19. Na początku gry nie warto nadmiernie inwestować w nowych rekrutów. Jeśli któraś postać na 1 poziomie wróci ze sporą ilością negatywnych nawyków, chorobą, bądź bardzo wysoką ilością stresu, warto jest usunąć taką postać i wziąć nową na jej miejsce - zaoszczędzisz na tym dużo złota.

20. **Jeśli bohaterowi trafi się jakiś bardzo pożądany nawyk** (szczegóły w rozdziale "Nawyki (Quirk)"), warto jest go "zablokować". Udaj się w tym celu do Sanitarium (Lazaret), wybierz bohatera, wrzuć go do skrzydła medycznego, a następnie zaznacz wybrany przez siebie pozytywny nawyk i zatwierdź wybór "ptaszkiem". Możesz zablokować do 3 pozytywnych nawyków - **pamiętaj, że nie da się tego cofnąć!**

21. **Pamiętaj, że można jednocześnie usuwać negatywny nawyk i zapisywać dodatni** - wystarczy tylko wybrać po jednym z nich po umieszczeniu bohatera w skrzydle medycznym w Lazarecie. Możesz na tym zaoszczędzić bardzo dużo czasu.

22. **Warto w miarę wcześnie wykonać ulepszenia zmniejszające koszty ulepszeń broni / pancerzy i zdolności, u Kowala i w Gildii**. Dwa pierwsze ulepszenia to niewielki koszt przedmiotów dziedzictwa, lecz oszczędność 20% złota na każdym ulepszeniu - co oznacza, że co piąte ulepszenie masz za darmo.

Mechaniki gry

Życie bohaterów

Maksymalne życie Crusadera

Pasek życia (Health Bar) bohaterów wyznacza granicę między pełnym zdrowiem a zbliżającą się śmiercią. Każda klasa posiada bazową wartość HP, która zwiększa się wraz ze zdobywaniem nowych poziomów doświadczenia oraz lepszego sprzętu. Życie bohaterów może zostać zmniejszone przez wiele różnych czynników, jak np. otrzymane podczas walki ciosy, negatywne efekty statusu lub pułapki.

Jedyną realną różnicą w życiu bohaterów jest ta między 1 a 0. Gdy bohater posiada przynajmniej 1 pkt. HP jego stan pozostaje bez zmian. Jeśli jednak jego poziom zdrowia spadnie do 0, przechodzi on w tzw. **Death's Door State**. W trybie tym jego statystyki są znacznie obniżone, zadaje on mniejsze obrażenia, a każde otrzymane obrażenie ma szansę spowodować permanentny zgon postaci. Dodatkowo, przy pierwszym przejściu w tryb Death's Door w każdej walce, postać otrzymuje solidy zastrzyk stresu. Jedynym sposobem na usunięcie tego statusu jest wyleczenie postaci o minimum 1 pkt. HP, co spowoduje, że powróci ona do normalnego stanu, aż do czasu, gdy jej życie ponownie spadnie do 0.

Stres

Stres bywa zaraźliwy

Stres stanowi jedną z najistotniejszych mechanik w grze i wokół niego obraca się główny koncept *Darkest Dunegon*. Poziom stresu, w przeciwieństwie do poziomu życia, zaczyna się u wszystkich postaci na 0 i wzrasta z czasem, gdy drużyna przemieszcza się po podziemiach.

Poziom ten mierzony jest w skali od 0 do 200, a jego efekty na postać pojawiają się w dwóch momentach - gdy postać przebije 100 punktów stresu i gdy dojdzie do 200. W pierwszym przypadku postać otrzyma losową przypadłość (na ogół negatywną, lecz da się zwiększyć szansę na pozytywną przypadłość, cnotę, za pomocą przedmiotów), która znacząco wpłynie na dalszy przebieg misji. Negatywna przypadłość doda sporą ilość obrażeń od stresu dla całej drużyny, a także negatywnie wpłynie na samą postać - może ona mieć obniżone statystyki, nie będzie chciała wykonywać poleceń, będzie otrzymywać obrażenia, czy nie będzie czerpać korzyści z obozowania.

W przypadku wystąpienia pozytywnej przypadłości (cnoty), postać może otrzymać potężnego kopa do zadawanych obrażeń, zmniejszy się jej poziom stresu (i często poziom całej drużyny), może wyleczyć część swoich ran, albo wzmocnić całą drużynę. Dodatkowo, postać do końca trwania misji będzie odporna na atak serca.

Gdy poziom stresu dobije do 200 punktów, postać będzie miała atak serca, który momentalnie ją zabije, powodując spory wzrost stresu u reszty drużyny. Co najgorsze, jeden atak serca może pociągnąć za sobą kolejne, u innych postaci - dlatego nigdy nie wolno dopuścić do tego, by miał miejsce.

Poziom stresu bohaterów można zmniejszyć nieznacznie dzięki pewnym akcjom dokonywanym podczas przemieszczania się po podziemiach lub obniżyć go w znaczącym stopniu wysyłając członków drużyny na tygodniowy odpoczynek w tawernie **(Tavern)** lub opactwie **(Abbey)**. Można też wyleczyć bohatera z negatywnej przypadłości podczas przebywania w podziemiach - wystarczy zbić poziom jego stresu do 0.

Przykładowe akcje zwiększające poziom stresu:

- Aktywowanie pułapek
- Otrzymanie krytycznych obrażeń w walce
- Specjalne ataki przeciwników
- Przemieszczanie się po podziemiach w ogóle, a także (dodatkowy stres) z niskim poziomem pochodni
- Otrzymanie śmiertelnego ciosu (i wejście w stan Death's Door)
- Cofanie się w korytarzu
- Aktywowanie pewnych obiektów w podziemiach
- Ucieczka z podziemi/Niepowodzenie misji
- Śmierć towarzysza

Przykładowe akcje zmniejszające poziom stresu:

- Spędzanie czasu w **Tavern lub Abbey**
- Aktywowanie pewnych obiektów w podziemiach
- Zadanie przeciwnikom krytycznych obrażeń
- Używanie odpowiednich umiejętności podczas obozowania
- Korzystanie z niektórych umiejętności w trakcie walki
- Rozbrajanie pułapek

Przypadłości / Afflictions

Każdy bohater ma jakieś przypadłości

Życie poszukiwaczy przygód nie jest łatwe i niesie ze sobą wiele zagrożeń, rozczarowań i stresu. Gdy bohater osiągnie swój mentalny limit, a jego pasek stresu zostanie wypełniony, może on otrzymać tzw. Przypadłość (Affliction). Negatywne przypadłości stanowią zazwyczaj sporę utrudnienie nie tylko dla dotkniętego nimi bohatera, ale również dla pozostałych członków zespołu. Większość z nich objawia się podczas walki, jednak niektóre mogą wadzić też podczas samej eksploracji powodując zwiększenie stresu, stratę części skarbów lub aktywowanie nieodpowiednich obiektów i pułapek.

W przeciwieństwie do Dziwactw (Quirks), przypadłości nie są stałe i znikają, gdy poziom stresu postaci spadnie do zera. Można to osiągnąć wysyłając zestresowanego członka drużyny na odpoczynek do tawerny **(Tavern)** lub opactwa **(Abbey)**.

Oto lista istniejących obecnie negatywnych przypadłości:

- **Abusive** - bohater zacznie wypowiadać się w wyjątkowo nieprzyjemny sposób, zwiększając tym poziom stresu pozostałych członków drużyny
- **Fearful** - przeradza bohatera w bojaźliwego tchórza. Powoduje to m.in. pomijanie przez dotkniętą postać tur w trakcie walki, uciekanie na tyły formacji oraz rzucanie negatywnych komentarzy, które zwiększają stres drużyny
- **Hopeless** - heros opuszcza cała nadzieja i chęć do walki. Będzie wypowiadał się w sposób pesymistyczny, zwiększając poziom stresu drużyny. Może również zadać sobie obrażenia, domówić leczenia lub pominąć własną turę
- **Irrational** - bohater zaczyna gadać od rzeczy i opowiadać o rzeczach, które nie mają żadnego sensu. Głównym efektem jest zwiększenie stresu u pozostałych członków drużyny, gdy postać się wypowiada
- **Masochistic** - postać rozkoszuje się w doświadczaniu własnego bólu i cierpienia. Efekty tej przypadłości widać głównie podczas walki i objawiają się np. przemieszczaniem na front formacji, odmawianiu otrzymywanego leczenia, negatywnymi wypowiedziami zwiększającymi stres drużyny oraz zadawaniu sobie małych obrażeń podczas własnych tur
- **Paranoid** - bardzo niebezpieczna przypadłość, która zwiększa podejrzliwość dotkniętego bohatera, co prowadzi m.in. do takich sytuacji jak odmowa wyleczenia przez inne postaci, odrzucanie efektów umiejętności obozowych, leczniczych i wzmocnień lub pomijanie swojej tury w trakcie walki
- **Selfish** - powoduje, że postać staje się bardziej egoistyczna i chciwa. Może odmówić wyleczenia lub wsparcia swoich towarzyszy podczas walki, odmówić pewnych ataków lub zagrabić dla siebie znalezione w podziemiach skarby

Heroiczne bonusy

Heroiczne bonusy nie pozostawiają żadnych trwałych efektów

Heroiczne bonusy również zaliczają się do Przypadłości (Afflictions), jednak zamiast uprzykrzać życie bohaterom ułatwiają je, nadając przydatne wzmocnienia. Pozytywne przypadłości nie mogą być wyleczone tak samo jak negatywne, a zamiast tego zwyczajnie znikają podczas obozowania lub po opuszczeniu podziemi. Dodatkowo, bonusy te zmniejszają ogólny poziom stresu drużyny, gdy jeden z jej członków otrzyma ową pozytywną przypadłość.

Oto lista istniejących obecnie heroicznych bonusów:

- **Courageous** - pozytywna przypadłość, która sprawia, że bohater staje się znacznie odważniejszy i pewniejszy siebie. Losowo zmniejsza stres członków drużyny o kilka punktów.
- **Focused** - zwiększa skupienie i precyzję bohatera. Dotknięta postać otrzymuje +10 ACC oraz +10% CRIT
- **Powerful** - bohater staje się potężniejszy, co wpływa również na pozostałych członków drużyny. Ma szanse wzmocnić siłę wszystkich towarzyszy dając im +15% DMG
- **Stalwart** - czyni postać bardziej nieugiętą i odporniejszą, dzięki czemu zyskuje ona 50% mniej stresu
- **Vigorous** - zwiększa szybkość i żywotność bohatera. Dotknięta tą przypadłością postać otrzymuje +5 SPD i ma szansę wyleczyć część życia na początku swojej tury

Efekty statusu

Niektóre efekty statusu mogą obniżyć statystyki postaci

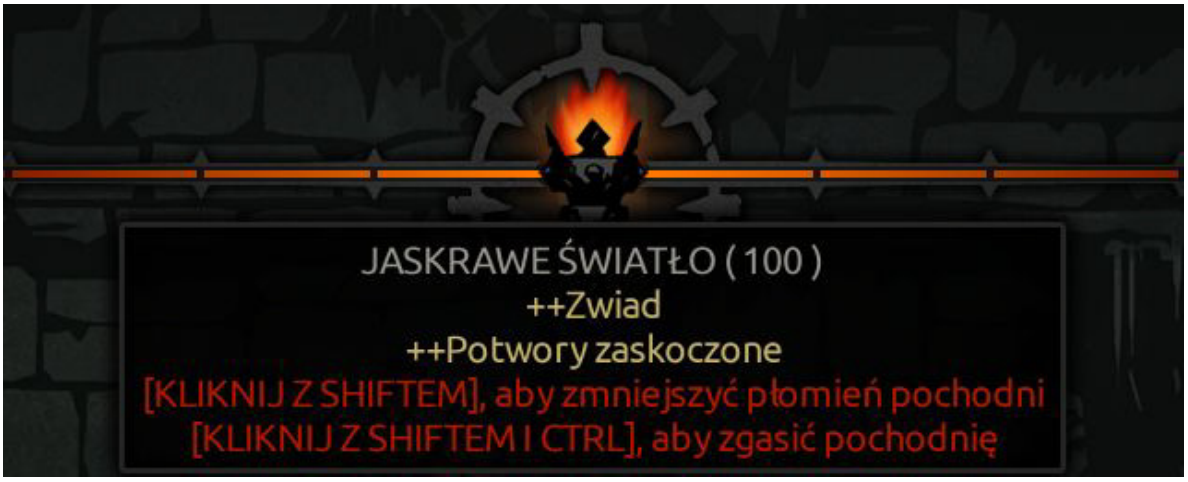
Podziemia to niebezpieczne i nie zbyt czyste miejsca. Bohaterowie zwiedzający podobne lokacje mogą złapać różne niefortunne przypadłości, zarazy lub nabawić się poważnych uszczerbków na ciele. Wszystkie negatywne (oraz pozytywne) dolegliwości, które złapać mogą Twoi bohaterowie, nazywane są efektami statusu i zaliczają się do nich m.in. Przypadłości (Afflictions), Heroiczne bonusy oraz czasowe efekty, jak np. krwawienie lub zarazy. Większość efektów statusu znika sama po krótkim okresie czasu lub po użyciu odpowiednich przedmiotów czy odpoczynku w mieście.

Oto lista znajdujących się obecnie w grze efektów statusu:

- **Afflictions (Przypadłości)** - negatywne efekty statusu nakładane na bohaterów, gdy ich stres osiągnie maksymalny poziom. Zmieniają ich zachowanie podczas walki i przemierzania podziemi. Można je wyleczyć wysyłać dotknięte postaci na odpoczynek i obniżając tym ich stres do zera
- **Bleed** - efekt krwawienia zazwyczaj nałożony przez specjalne ataki przeciwników. Zadaje on obrażenia na początku każdej tury dotkniętego bohatera przez pewną ilość rund. Efekt znika po pewnym czasie lub po użyciu **Bandages**
- **Blight** - kolejny negatywny efekt statusu zadający obrażenia na początku tury zainfekowanej postaci. Siła otrzymanych obrażeń jest równa sile efektu **Blight**. Efekt znika po określonej liczbie tur lub po użyciu **Antidote**

- **Death Blow -** efekt nakładany na postaci, gdy ich poziom życia spadnie do 0. Każdy kolejny utracony punkt zdrowia z dowolnego źródła ma szansę spowodować permanentny zgon postaci. Dodatkowo, część statystyk jest mocno zaniżona
- **Debuff** - negatywny efekt, który obniża statystki dotkniętej postaci. Współczynniki, które mogą być dotknięte przez ten efekt to: ACC, CRIT, DMG oraz DOD
- **Disease -** jest to efekt otrzymywany zazwyczaj przez kontakt z różnorakimi obiektami w podziemiach. Obniża on statystyki dotkniętego celu
- **Heroic Bonuses (Heroiczne bonusy)** - pozytywne efekty statusu otrzymywane sporadycznie po osiągnięciu maksymalnego poziomu stresu. Objawiają się one zazwyczaj jako wzmocnienia poszczególnych statystyk lub zwiększone odporności na inne statusy
- **Mark** - negatywny efekt utrzymujący się przez określoną ilość tur i zazwyczaj nakładany przez umiejętności przeciwników. Oznaczona postać może otrzymać negatywne efekty i/lub dodatkowe obrażenia
- **Stun** - nieprzyjemny negatywny efekt, który powoduje pominięcie następnej tury dotkniętego celu

Poziom światła i jego wpływ na rozgrywkę



Poziom oświetlenia ma spory wpływ na rozgrywkę.

Światło to jeden z ważniejszych mechanizmów w grze, który w bezpośredni sposób wpływa na przebieg misji. Od niego zależy szansa na przeprowadzenie rozpoznania (scouting), szansa na zaskoczenie wroga (czy drużyny gracza), ilość otrzymywanego stresu, ilość zadawanych przez wrogów obrażeń i ich celność, szansa na trafienia krytyczne postaci gracza, jak i szansa na zdobycie lepszych skarbów.

Poziom światła może przyjąć wartość od 0 do 100, a dzieli się na poszczególne progi:

Nazwa	**Poziom światła**	**Wpływ**
Jaskrawe Światło / Radiant Light	Powyżej 76	**++ Szansa na zwiad** **++ Szansa na zaskoczenie potworów**
Przygaszone Światło / Dim Light	Od 51 do 75	**+ Stres** **+ Szansa na zwiad** **+ Szansa na zaskoczenie potworów**
Cień / Shadowy	Od 26 do 50	**++ Stres** **+ Celność o obrażenia potworów** **+ Szansa na zaskoczenie drużyny gracza** **+ Szansa na lepszy łup** **+ Szansa (+1%) na trafienie krytyczne postaci gracza**
Mrok / Dark	Od 1 do 25	**+++ Stres** **++ Celność o obrażenia potworów** **++ Szansa na zaskoczenie drużyny gracza** **++ Szansa na lepszy łup** **++ Szansa (+2%) na trafienie krytyczne postaci gracza**
Nieprzenikniona Czerń / Black as Pitch	0	**++++ Stres** **+++ Celność o obrażenia potworów** **+++ Szansa na zaskoczenie drużyny gracza** **+++ Szansa na lepszy łup** **+++ Szansa (+3%) na trafienie krytyczne postaci gracza**

Jak widać, wprost przekłada się to na rozgrywkę - wraz ze spadkiem poziomu oświetlenia, zwiększają się potencjalne profity gracza, w myśl zasady "high risk, high reward" (wysokie ryzyko, wysoka nagroda).

Na światło, prócz pochodni, wpływ mają także:

1. **Aktywacja niektórych Curio** (szczegóły w rozdziale "Curio")
2. **Zdolności bohaterów / przeciwników** - dwie ze zdolności Kapłanki, czy umiejętności Krzyżowca, Kuszniczki i Okultysty mogą powiększać lub zmniejszać poziom oświetlenia
3. **Obozowanie** - po obozowaniu światło zostanie przywrócona do 100 punktów
4. **Spotkanie z Shamblerem** - czy to za pomocą jego ołtarza, czy podczas losowego spotkania, poziom światła zostanie zawsze zmniejszony do 0
5. **Zasadzka po obozowaniu** - poziom światła zostanie zmniejszony do 0 na czas trwania walki z przeciwnikami

Jeśli zamierzasz grać na najwyższym poziomie światła, warto wykorzystać zdolności **Kapłanki** (Oślepiająca Światłość i Oświecenie), **Kuszniczki** (Flara), czy **Krzyżowca** (Inspirujący Okrzyk), by podnieść poziom pochodni. Można dzięki temu zaoszczędzić sporo złota (zamiast kupować spory zapas pochodni na początku misji). Trzymaj się natomiast z daleka od zdolności Uścisk Otchłani **Okultysty**, który zmniejsza poziom pochodni.

Jeśli chcesz grać na najniższym poziomie światła, warto zainwestować w błyskotki / bohaterów (np. Hiena Cmentarna), które mają zwiększoną szansę na przeprowadzenie zwiadu - zmniejszysz w ten sposób szansę na to, że wrogowie zaskoczą twoją drużynę.

W zależności od poziomu światła warto zastosować też odmienne błyskotki. Są to:

1. **Świeca Antenata** - daje bonusy za poziom światła powyżej 50
2. **Księżycowa Szata** - premie poniżej 26 punktów poziomu światła
3. **Księżycowy Pierścień** - podobniej jak wyżej, z tym że poniżej 25 punktów
4. **Szata Maskująca, Słoneczna Szata** i **Słoneczny Pierścień** - premie powyżej 75 punktów

Pamiętaj też, iż nie warto stosować półśrodków - najlepiej grać albo na najwyższym poziomie światła (przez co gra jest bezpieczniejsza), bądź na najniższym (gdzie oferuje większe nagrody). Jeśli grasz na najwyższym poziomie światła, zawsze uzupełniaj go do maksimum przed wejściem do nowego pomieszczenia - zwiększy to szansę na przeprowadzenie rozpoznania.

Prowiant / Provisions

Pamiętaj żeby odpowiednio dobrać prowiant przed wyruszeniem na misję.

Prowiant to przedmioty, które zakupić można tuż przed rozpoczęciem misji, podczas odprawy. Są to przedmioty które przydają się podczas eksploracji podziemi, jak i niejednokrotnie okazują się nieocenione podczas walki. Część z nich służy także do aktywacji Curio. Dostępne w grze elementy prowiantu to: żywność, pochodnie, łopaty, kościane klucze, woda święcona, lecznicze zioła, bandaże i serum.

Żywność / Food

Żywność stanowi podstawę rozgrywki - w głównej mierze służy do zaspokajania głodu członków drużyny gracza, **zarówno podczas posilania się** (co ma miejsce co pewien czas, podczas wędrówki) jak i **w momencie rozbijania obozu**. Jest to też jedyny element prowiantu, który tak ekstremalnie każe gracza za jego brak - **posilanie się czy rozbijanie obozu bez posiadania prowiantu ukaże drużynę gracza sporym uszczerbkiem na zdrowiu i wzrostem stresu**.

Jedzenie wykorzystać można także jako awaryjne źródło leczenia - jedna postać w krótkim czasie może posilić się do 4 razy, co przywróci kilka-kilkanaście punktów zdrowia, w zależności od ilości punktów zdrowia postaci.

Na misje krótkie warto zabrać ze sobą przynajmniej 12 sztuk jedzenia, na misje średnie od 16 do 18, a na misje długie od 18 do 24. Wartości te należy pomniejszyć / powiększyć w zależności od tego, czy twoje postaci posiadają przedmioty / nawyki, które wpływają na ilość konsumowanego jedzenia. **Każda postać posiadająca +100% do konsumowanego jedzenia powinna wiązać się ze zwiększeniem ilości zabranego na misję jedzenia o 25%, zaś każda postać z -100% do konsumowanego jedzenia zmniejszy tą ilość o 25%.**

Koszt jedzenia jest niewielki w porównaniu do tego, ile kosztować może później usunięcie stresu, który łatwo nagromadzić, gdy braknie pożywienia.

Pochodnie / Torch

Pochodnie mają wpływ na poziom światła i ich ilość, którą zabierzesz na misje, zależna jest od objętego stylu rozgrywki. Jeśli chcesz grać w pełnym świetle, a nie chcesz korzystać ze zdolności bohaterów by zwiększyć poziom światła, **zaopatrz się w 8-9 pochodni wyruszając na krótką misję, w 14-16 w przypadku misji średnich i w 16-20 pochodni na misje długie**. Powinno to bez problemu wystarczyć na ukończenie misji na maksymalnym poziomie światła.

Nawet jeśli chcesz grać na 0 poziomie światła, warto wziąć ze sobą 1-2 pochodnie - przydać się to może do aktywacji ołtarza Shamblera, by przywołać tego mini-bossa.

Łopata / Shovel

Zadaniem łopaty jest w głównej mierze usuwanie blokad, które co jakiś czas pojawią się na drodze. Usuwanie ich w ten sposób pozwala na zachowanie aktualnego poziomu światła, a także nie otrzymanie obrażeń i stresu. **Jeśli przebijesz się przez blokadę "gołymi rękami", poziom oświetlenia spadnie o 25 punktów, a cała twoja drużyna otrzyma ok 20-25% obrażeń, zarówno do zdrowia jak i ilości stresu**. Przydają się one także do aktywacji niektórych Curio.

Za każdą Hienę Cmentarną (Grave Digger) w drużynie otrzymasz darmową łopatę- nie da się jej jednak sprzedać.

Kościane Klucze / Skeleton Key

Kościane Klucze wykorzystywane są wyłącznie do otwierania Curio - pełną listę obiektów, które można aktywować za ich pomocą, jak i nagród które otrzymasz w zamian za to znajdziesz w rozdziale "Curio". **Kościane klucze służą także do otwierania skrzyń ze skarbami w sekretnych pomieszczeniach.**

Woda Święcona / Holy Water

Podobnie jak kościane klucze, woda święcona wykorzystywana jest do aktywacji sporej części Curio w grze - efekt w głównej mierze "ogranicza się" do zwiększania skuteczności bohaterów, leczenia negatywnych nawyków, bądź usuwania stresu.

Woda święcona to także doskonały przedmiot do walki, szczególnie z przeciwnikami polegającymi na obrażeniach rozłożonych w czasie, osłabieniach i przede wszystkim podczas starć z częścią bossów (np. Syreną). **Spożycie wody święconej przez bohatera podnosi odporność na krwawienie, zarazę, choroby i osłabienia o 33% na 3 tury.**

Za każdego Krzyżowca w drużynie otrzymasz darmową wodę święconą - nie da się jej jednak sprzedać.

Lecznicze Zioła / Medicinal Herbs

Lecznicze zioła, prócz aktywacji dużej liczy Curio (w większości powiązanej ze zdobywaniem jedzenia) można wykorzystać także do leczenia osłabieni postaci - tak nałożonych przez przeciwnika, jak i tych, które postać otrzymuje po wykorzystaniu swoich zdolności (jak kilka umiejętności Awanturniczki, czy Kurtyna Arlekina).

Za każdego Arlekina (Jester) czy Trędowatego (Leper) w drużynie otrzymasz darmowe lecznicze zioła - nie da się ich jednak sprzedać.

Bandaż / Bandage

Bandaże służą do aktywacji małej ilości Curio i przede wszystkim do neutralizacji krwawienia na bohaterach. Warto zabezpieczyć się w duże ich ilości jeśli spodziewamy się walki z przeciwnikami którzy często nakładają ten efekt - jak np. kilku wrogów w Zatoce. Nie warto natomiast marnować ich jeśli krwawienie na postaci zadaje 1 punkt na turę, bądź w następnej rundzie się skończy.

Za każdą Kuszniczkę (Arbalest) w drużynie otrzymasz darmowy bandaż - nie da się go jednak sprzedać.

Serum / Antivenom

Serum to po prostu odpowiednik bandaży, z tym, że służy do neutralizacji zarazy. Przydaje się także do interakcji ze sporą częścią Curio, szczególnie tych znajdujących się w Zatoce. Warto jest mieć kilka sztuk na wypadek gdy wybieramy się do miejsca, w którym wrogowie lubią atakować za pomocą zarazy.

Za każdą Badaczkę Zarazy (Plague Doctor) w drużynie otrzymasz darmowe serum - nie da się go jednak sprzedać.

Przysmaki / Dog Treats

Przysmaki to element prowiantu unikalny dla Łowczych (Hound Master) - za każdego Łowczego w drużynie otrzymasz dwie sztuki przysmaków. Nie da się ich wykorzystać do aktywacji żadnego curio, jednak oferują one potężne premie Łowczego - **po aktywacji otrzyma on +100% do obrażeń, +20 do celności i +5% szansy na trafienie krytyczne na 3 rundy.**

Klasy bohaterów

Wprowadzenie

Klasy bohaterów są jednym z głównych elementów rozgrywki w *Darkest Dungeon*. Każdy wynajęty przez gracza bohater jest na stałe przypisany do jednej z dostępnych w grze klas, które definiują jego rolę w drużynie, dostępne umiejętności oraz uzbrojenie. Niektóre z klas lepiej sprawują się na przodzie zespołu, gdzie mogą osłaniać swoich słabszych sojuszników przyjmując na siebie ciosy wroga i kontratakując przy pomocy broni do walki wręcz. Inne skupiają się na zadawaniu ciosów z dystansu lub na wspieraniu członków drużyny magicznymi wzmocnieniami oraz uprzykrzaniu życia przeciwników klątwami, zarazami i innymi negatywnymi efektami statusu. Wszyscy bohaterowie z danej klasy mają dostęp do tej samej, odgórnie ustalonej puli umiejętności oraz standardowego wyposażenia i choć pewne klasy lepiej sprawdzają się w konkretnych rolach, większość z nich jest stosunkowo wszechstronna, dzięki możliwości układania własnych zestawów umiejętności. Z tego powodu gracz może np. przerobić walczącego przy pomocy sztyletów łotrzyka na atakującego z tylnych linii strzelca.

Na chwilę obecną w grze dostępnych jest 10 klas bohaterów, a kolejne zostaną wprowadzone do gry w nadchodzących aktualizacjach.

Statystyki bohaterów

Każda z postaci opisana jest szeregiem statystyk, odporności i nabytych nawyków.

Każdy z bohaterów opisany jest szeregiem statystyk, które warunkują jego / jej skuteczność w walce. Do każdej z postaci przypisane jest 7 statystyk, takich jak: **Maks PZ**, **UNIK**, **OCHR**, **SZYB**, **CEL MOD**, **KRYT** i **OBR**. Prócz tego, każda z postaci charakteryzuje się różnymi wartościami odporności na poszczególne rodzaje ataków i źródeł obrażeń.

Maks PZ

Są to po prostu punkty zdrowia postaci. Jeśli spadną do zera, postać trafi w stan "Death's Door", w którym każde kolejne otrzymane obrażenia mają szansę na permanentny zgon postaci. Zdrowie zregenerować można przy pomocy zdolności, konsumowania jedzenia i rozbijania obozu (i pożywiania się). Punkty zdrowia przywracane są do maksymalnego poziomu po powrocie do miasta.

UNIK

Unik, jak nietrudno się domyślić, określa szansę postaci na całkowite uniknięcie ataku - a więc uniknięcie otrzymania obrażeń, efektów (osłabienie, obrażenia rozłożone w czasie), czy w końcu obrażeń od stresu. Uniki są tym lepsze od ochrony, iż pozwalają zmniejszyć otrzymywany stres (gdy atak nie trafi), jednak poleganie wyłącznie na unikach może mieć bardzo niemiłe konsekwencje - postać z zerową ochroną wreszcie zostanie trafiona, a to może odebrać bardzo dużą ilość punktów zdrowia.

Uniki działają tak dla bohaterów gracza, jak i dla jednostek wroga. Szansa na unik zmniejsza po prostu celność celu - jeśli wróg posiada 90 celności, a twoja postać 50 uników, to ma on 40% szansy na trafienie celu.

Uniki rosną z każdym poziomem postaci o 5.

OCHR

Ochrona to po prostu zdolność postaci do "omijania" części obrażeń - można porównać to do typowej ochrony z praktycznie każdej gry RPG czy H&S. Ochrona przyjmuje wartość procentową i bezpośrednio przekłada się na to, ile obrażeń postać otrzyma. Jeśli wrogi atak domyślnie zadać 10 punktów obrażeń, a postać posiada 40% ochrony, będzie w stanie zranić postać za jedyne 6 punktów. Sytuacja wygląda tak samo podczas atakowania wrogich jednostek przez gracza.

Warto pamiętać, iż zmniejszenie obrażeń przez ochronę zawsze zaokrąglane jest w dół. Jeśli postać posiada 10% ochrony, a wróg powinien zadać 1 punkt obrażeń, zada ich 0 (w przypadku dwóch punktów będzie to 1, itp.). Każda wartość ochrony jest więc na wagę złota.

Ochrona to jeden z dwóch atrybutów w grze (obok celności), które nie rosną wraz z poziomami - da się je jedynie zwiększyć przy pomocy błyskotek (trinket), nawyków i niektórych zdolności.

SZYB

Szybkość to najważniejszy parametr w całej grze, gdyż warunkuje on kolejność wykonywania akcji w czasie walki. Im postać posiada wyższą szybkość, tym większa szansa na to, że ruszy się przed innymi. **Szybkość w walce obliczana jest w ten sposób, iż do parametru szybkości postaci (np. 6) dodawana jest cyfra z przedziału od 1 do 8**. Postać o szybkości 6 może więc mieć "realną" szybkość pomiędzy 7 a 14.

Obliczenia mają miejsce co każdy ruch jakiekolwiek postaci, więc premie czy kary do szybkości nakładane w czasie jednej rundy mają wpływ na kolejność wykonywania akcji. Jeśli gracz chce mieć stuprocentową pewność, że ruszy się przed wrogiem (szczególnie przed jednostkami nakładającymi stres, gdyż te są na ogół najszybsze), musi więc posiadać o 9 punktów szybkości więcej niż te jednostki.

Szybkość jest bardzo ważna z uwagi na fakt, iż odpowiednio duża wartość pozwoli ci wyeliminować część wrogów zanim zdążą oni w ogóle się ruszyć - jest to bardzo przydatne w walce z wrogami zadającymi duże obrażenia od stresu, gdyż stres jest znacznie groźniejszy niż zwykłe rany odejmujące punkty zdrowia. **Warto więc mieć w drużynie kogoś, kto ma gwarantowany ruch przed resztą drużyny wroga** - dobrym wyborem są **Wstręt** (**Abomination**), **Hiena Cmentarna** (**Grave Digger**), czy **Arlekin** (**Jester**), z uwagi na ich wysoką wartość podstawową.

Szybkość postaci rośnie wraz z ulepszeniami do jej broni. Da się ją również zwiększyć za pomocą błyskotek, nawyków, zdolności bohaterów i umiejętności obozowych.

CEL MOD

Modyfikator celności wpływa na skuteczność umiejętności, z których korzystają postaci. Podobnie jak ochrona, nie rośnie on wraz z poziomami, a da się go jedynie zwiększyć za pomocą błyskotek, nawyków i premii obozowych.

Działa on w ten sposób, iż zwiększa po prostu o daną wartość szansę na trafienie zdolności bohatera. **Jeśli zdolności posiada 90 celności, a postać posiada modyfikator na poziomie 15, oznacza to, że zdolność uderzy z celnością 105**. Szansa na trafienie celu zależy z kolei od jego uników - **dla ataku o celności 105 i celu o unikach na poziomie 25, istnieje 80% szansy, że atak trafi.**

KRYT

Szansa na trafienie krytyczne to jeden z najważniejszych parametrów postaci. Im wyższa szansa na krytyk, tym większe prawdopodobieństwo iż ona nastąpi. Trafienia krytyczne ważne są z dwóch powodów - **podwajają ilość zadanych obrażeń** (czy przywróconego zdrowia, w przypadku leczeni), **a także zmniejszają ilość stresu bohatera** (dając przy tym szansę na redukcję stresu reszty drużyny).

Szansa na trafienie krytyczne postaci rośnie wraz z ulepszeniami do jej broni. Da się ją również zwiększyć za pomocą błyskotek, nawyków, zdolności bohaterów i umiejętności obozowych.

OBR

Obrażenia to po prostu ilość punktów, które jest w stanie zadać dana postać wyprowadzając atak. **Obrażenia z kolei modyfikowane są przez parametry danej zdolności** i na tej podstawie zadawane są obrażenia. Jeśli postać posiada obrażenia "własne" w przedziale od 12 do 16, a zdolność posiada modyfikator -50% do obrażeń, postać będzie w stanie zadać obrażenia z przedziału od 6 do 8.

Wartość obrażeń podwajana jest w przypadku trafienia krytycznego i zmniejszana o wartość procentową ochrony celu.

Obrażenia rosną wraz z ulepszeniami do broni. Da się je również zwiększyć za pomocą wielu różnych czynności, błyskotek, nawyków, zdolności bohaterów i umiejętności obozowych.

Odporności

Odporności bohatera to po prostu szansa na to, iż dany efekt (zatrucie, krwawienie czy choroba) nie zostaną nałożone na postać. Wartości odporności mogą osiągnąć praktycznie nieograniczone wartości (lub by być bardziej precyzyjnym - nieosiągalne bez oszukiwania), a jedynym wyjątkiem jest tutaj odporność na Cios Śmierci (Death Blow), która może dojść do 87% i rozbrajanie pułapek (choć to nie odporność) do 135%.

Sprawa z odpornościami wygląda tak samo, jak z częścią pozostałych statystyk - **szansa na to, iż postać zostanie, na przykład, zarażona zależy od odporności postaci na zarazę jak i skuteczności ataku.** Jeśli postać posiada 150% odporności na zarazę, a wróg ma 160% szansy na nałożenie zatrucia, realnie ma on więc 10% szansy na zatrucie celu.

Najważniejszymi odpornościami są ta na Cios Śmierci i Choroby - choć innych nie należy też ignorować. Odporności na ogłuszenie, przesunięcie, zarazę, krwawienie i osłabienie, a także szansa na rozbrojenie pułapki rosną o 10% za każdym poziom bohatera (maksymalnie 60% premia). Pozostałe (jak i wyżej wspomniane) odporności da się zwiększyć przy pomocy nawyków, błyskotek i dzięki zdolnościom bohaterów i umiejętnościom obozowym.

Łowca Nagród / Bounty Hunter

Bounty Hunter jest mistrzem kontroli pola walki i tworzenia zamieszek w szeregach wroga. Preferuje raczej walkę na froncie, najlepiej na drugiej pozycji, skąd może korzystać ze wszystkich swoich umiejętności, prócz Ciosu z Dołu. Ta klasa skupia się głównie na zadawaniu obrażeń i wykorzystywaniu negatywnych efektów nałożonych na przeciwników. Z tego powodu nie jest on najlepszych tankiem w grze, choć odpowiednio uzbrojony i z dopasowanymi umiejętnościami sprawdza się nie najgorzej w tej roli.

Najważniejszymi zdolnościami Łowcy Nagród są Stygmat Śmierci (Mark for Death) i Odbiór Nagrody (Collect Bounty), na których opierać się powinna cała rozgrywka tą postacią. Pierwsza z nich, prócz oznaczania (Marked) celu, **pozwala na zmniejszenie olbrzymiej ilości ochrony (PROT) na celu**, co w dalszej części gry jest nieocenione, gdyż masa wrogów jest bardzo odporna na ataki właśnie dzięki temu. **Odbiór nagrody z kolei zadaje gigantyczne obrażenia oznaczonym celom**, a także wrogom typu Człowiek (Human). Jeden atak na oznaczonym celu potrafi zadać nawet 50-60 punktów obrażeń, posyłając wroga do piachu.

Kolejną niewątpliwą zaletą tej postaci jest możliwość nałożenia ogłuszenia przez aż dwie zdolności, z czego obie oferują także możliwość przetasowania wrogich szeregów - jedna przemieszcza cel w losowe miejsce, druga wyrzuca go do tyłu. Dzięki temu można wyciągnąć na przód wrogów, którzy są śmiertelnie niebezpieczni na tyłach (np. ci którzy zadają obrażenia od stresu), a na froncie nie potrafią nic zdziałać.

Klasa ta doskonale spisuje się na drugiej i trzeciej pozycji, gdzie ma dostęp do większości swoich zdolności (a na drugiej do wszystkich), jednak najlepszą jest pozycja druga, która daje dostęp do Ciosu z Dołu, potężnego ogłuszenia, które jednocześnie odrzuca o 2 pola. Jeśli jednak chcesz skupić się wyłącznie na zadawaniu obrażeń (gdyż klasa ta jest stosunkowo wrażliwa na ataki), ustaw Łowcę Nagród na 3 pozycji.

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	25	5	0	5	+0	5%	5-10
2	30	10	0	5	+0	5,5%	6-12
3	35	15	0	6	+0	6%	7-13
4	40	20	0	6	+0	6,5%	7-15
5	45	25	0	7	+0	7%	8-16

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
40%	40%	20%	67%	40%	30%	30%	40%

Porady do klasy:

- Najlepszą pozycją dla tej klasy jest druga od przodu, gdzie może korzystać ze wszystkich swych umiejętności, lecz jeśli chcesz skupić się na zadawaniu obrażeń (poprzez wykorzystanie Odbioru Nagrody i Stygmatu Śmierci), wybierz pozycję 3, która daje większe bezpieczeństwo.
- Staraj się nie traktować Bounty Huntera jako swoje głównego tanka, jako że posiada on dosyć niską odporność. Klasa ta, jeśli nie potrzebujesz zdolności odrzucania wroga, najlepiej spisuje się na 3 pozycji - może wyprowadzać najskuteczniejsze ataki, a większość wrogów na froncie jej nie dosięgnie.
- Jeśli planujesz korzystać z tej klasy, dobrze jest dobrać do drużyny także Kuszniczkę (Arbalest), Łowczego (Hound Master) i/lub Okultystę (Occultist) - wszystkie te klasy posiadają zdolność oznaczającą (Marked), która zwiększy skuteczność Łowcy Nagród.
- Wykorzystaj umiejętności **Do Mnie (Come Hilter)**, **Cios z Dołu** (**Uppercut**) oraz **Granat Błyskowy** (**Flashbang)**, aby namieszać w szykach przeciwnika i poprzestawiać wrogów walczących w zwarciu na tyły, gdzie nie będą mogli użyć większości swych ataków
- Używaj **Mark for Death**, by oznaczać najgroźniejsze cele dla siebie i swoich towarzyszy, a następnie wykorzystaj **Collect Bounty**, co pozwoli Ci zadać 100% więcej obrażeń. Podobnie sprawa wygląda z umiejętnością **Finish Him**, która zadaje 33% obrażeń więcej celom z efektem **ogłuszenia** (**Stun)**

Zalety	Wady
+ Bardzo dobra kontrola pola walki + Solidne obrażenia i przyzwoita wytrzymałość + Mocne kombinacje z efektami nałożonymi na przeciwników + Skuteczny na 3 pierwszych pozycjach + Znacznie zyskuje, jeśli w drużynie jest Łowczy, Kuszniczka i/lub Okultysta + Możliwość nałożenia potężnego (5pk/runda) krwawienia	- Nie jest tak odporny jak inne klasy walczące w zwarciu - Brak ataków AoE - Wymaga dobrego ustawienia i przemieszczania się w szeregach - Stosunkowo niskie obrażenia na celach, które nie są ogłuszone, bądź oznaczone

Umiejętności bojowe

Nazwa	Ikona	Pozycja	Cele	Opis (kolejne poziomy)
Odbiór Nagrody				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **Na siebie:** **Dodatkowe obrażenia przeciwko Ludziom:** +15 / +20 / +25 / +30 / +35% **Dodatkowe obrażenia przeciwko naznaczonym (Marked) celom:** +90 / +90 / +90 / +90 / +90%
Stygmat Śmierci				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 100 / 105 / 110 / 115 / 120 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **Na wroga:** **Oznaczenie wroga (Marked)** **Zmniejszenie ochrony:** -10 / -13 / -15 / -18 / -20%
Do Mnie				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **OBR mod**: -67 / -67 / -67 / -67 / -67% **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **Przyciągnięcie celu o 2 pola**: (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa)

Cios z Dołu				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 90 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -67 / -67 / -67 / -67 / -67% **Ogłuszenie:** (124 / 134 / 144 /154 /165% bazowe) **Odrzuć:** 2 pola w tył (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe)
Granat Błyskowy				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **Ogłuszenie:** (124 / 134 / 144 /154 /165% bazowe) **Przemieszanie:** o 1 pole (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe)
Egzekucja				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 2 / 2 / 3 / 4 / 4% **Na siebie:** **Dodatkowe obrażenia przeciwko ogłuszonym celom:** +25 / +33 / +40 / +50 / +60%
Hak i Sztych				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **KRYT mod**: 2 / 2 / 3 / 4 / 4% **OBR mod**: -85 / -85 / -85 / -85 / -85% **Krwawienie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 3 / 3 / 4 / 4 / 5 pkt. / runda (3 rundy)

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Tak to się robi		3	Na siebie	+10 do celności +5% szansy na trafienie krytyczne
Tropienie		2	Na siebie	-15% do szansy zaskoczenia drużyny +10% do szansy zaskoczenia potworów
Planowane Obalenie		4	Na siebie	(Wielkość potwora: 2) +25% obrażeń (Wielkość potwora: 2) +15 do celności
Daleki Zwiad		3	Na siebie	+35% szansy rozpoznania (Scouting)

Krzyżowiec / Crusader

Crusader jest jednym z najlepszych dostępnych w grze tanków, a zawdzięcza to swoim wysokim odpornościom, solidnemu pancerzowy i zestawem umiejętności, które łączą w sobie atak, zaklęcia wzmacniające i uzdrawiające oraz odrobinę kontroli. Bycie tarczą drużyny nie jest jednak jedyną rolą dostępną dla tego rycerza wiary. Crusader sprawdza się również na drugiej pozycji, gdzie może wzmacniać i jednocześnie leczyć swoich towarzyszy kapłańskimi zaklęciami. Jego wysoka wytrzymałość i bogata paleta umiejętności, czynią z niego jedną z łatwiejszych i najbardziej przystępnych klas w grze. Największym minusem jest bardzo niska szybkość.

Krzyżowiec doskonale sprawdza się w podziemiach, w których natrafimy na Plugawych (Unholy), czyli w głównej mierze w Ruinach (Ruins). Spowodowane jest to tym, że jego dwie umiejętności - **Kara Boska** (**Smite**) i **Święta Lanca** (**Holy Lance**) zadają zwiększone obrażenia (do +35%) żywym trupom.

Jest to jedna z najbardziej samowystarczalnych klas w grze, gdyż potrafi zwiększyć swoją ochronę (jednakże kosztem oznaczenia się, przez co będzie otrzymywał zwiększone obrażenia od niektórych ataków), uleczyć rany i zmniejszyć stres - te dwie ostatnie umiejętności może zresztą wykorzystać na każdym członku drużyny, co **czyni go doskonałym wsparciem dla głównego uzdrowiciela** (np. Kapłanki).

Niewątpliwymi atutami klasy są **zdolność ogłuszenia** (**Kara Boska** - **Smite**), jak i zdolność która **kontruje efekty przemieszania** (**Shuffle**), które często nakładają wrogie stwory - **Święta Lanca** (**Holy Lance**). Ta druga zdolność została znacznie osłabiona przez ostatnie aktualizacje, jednak w dalszym ciągu pozwoli wydostać się Krzyżowcowi z ostatniej lub trzeciej pozycji, zadając przy tym olbrzymie obrażenia (szczególnie Plugawym).

Najlepszą pozycją dla tej klasy jest 1 lub 2, zaraz na przodzie szeregu - będzie miał stąd dostęp do większości zdolności, a jego wysokie odporności i poziom zdrowia bez problemu pozwolą mu się tutaj utrzymać.

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	33	5	0	1	+0	5%	6-12
2	40	10	0	1	+0	5,5%	7-14
3	47	15	0	2	+0	6%	8-16
4	54	20	0	2	+0	6,5%	9-17
5	61	25	0	3	+0	7%	10-19

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
40%	30%	30%	67%	40%	30%	30%	10%

Porady do klasy:

- Krzyżowiec sprawdza się wyśmienicie jako obrońca reszty drużyny, dlatego najlepiej trzymać go na pierwszej lub drugiej pozycji, gdzie może korzystać z większości swych umiejętności, za wyjątkiem **Świętej Lancy (Holy Lance)**
- Klasa radzi sobie bardzo dobrze z przeciwnikami typu Plugawy (Unholy). Dwie umiejętności, **Kara Boska (Smite)** oraz **Święta Lanca (Holy Lance)**, zadają do 35% więcej obrażeń oponentom z tej właśnie kategorii. Jest to szczególnie przydatne w początkowych misjach, gdzie tych przeciwników jest najwięcej.
- Choć Crusader nie jest najlepszym uzdrowicielem w grze, to sprawdza się w tej roli całkiem nieźle, szczególnie, gdy pomaga w leczeniu głównemu healerowi. Wykorzystaj umiejętności **Bitewne Uzdrowienie** oraz **Inspirujący Okrzyk**, aby wyleczyć odrobinę życia pozostałym członkom drużyny i obniżyć poziom ich stresu

Zalety	Wady
+ Wyśmienity tank z dużymi odpornościami i dobrą kontrolą pola walki **+ Posiada solidne zaklęcia wzmacniające i uzdrawiające** **+ Posiada umiejętność obniżającą stres członka drużyny, która jednocześnie podnosi poziom pochodni** **+ Zadaje olbrzymie obrażenia potworom typu Plugawy (Unholy)** **+ Może z łatwością wydostać się z 3 lub 4 pozycji, zadając olbrzymie obrażenia**	**- Zainicjowanie umiejętności Holy Lance może być dosyć problematyczne, gdyż można jej użyć jedynie z 3 lub 4 miejsca** **- Bardzo niska szybkość** **- Brak możliwości ataku 3 i 4 rzędu wroga, za wyjątkiem Świętej Lancy** **- Brak umiejętności nakładającej obrażenia rozłożone w czasie** **- Mniej skuteczny w walce z wrogami innymi niż Plugawi (Unholy)**

Umiejętności bojowe

Nazwa	**Ikona**	**Pozycja**	**Cele**	**Opis** (kolejne poziomy)
Kara Boska				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **Dodatkowe obrażenia przeciwko Plugawym (Unholy):** +15 / +20 / +25 / +30 / +35%
Żarliwe Oskarżenie				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -40 / -40 / -40 / -40 / -40%
Ogłuszający Cios				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -75 / -75 / -75 / -75 / -75% **Ogłuszenie:** (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe)
Bastion Wiary			Na siebie	**Rodzaj**: wzmocnienie **Na siebie:** zwiększenie OCHRONY o 25 / 28 / 32 / 36 / 40% **Oznaczenie (Marked)** **Zwiększenie poziomu pochodni:** o 6
Bitewne Uzdrowienie				**Rodzaj**: uzdrowienie **Uleczenie:** 2-2 / 2-3 / 3-4 / 4-4 / 5-6 punktów zdrowia

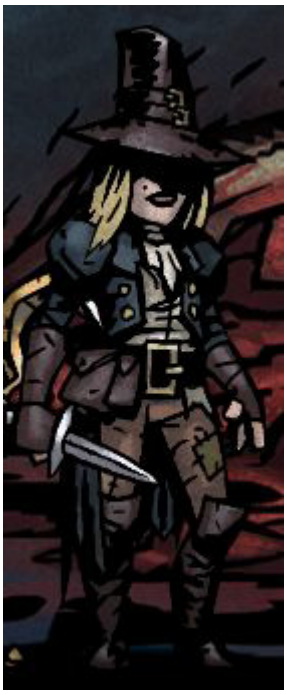
Święta Lanca				**Rodzaj**: wręcz Przemieszcza postać o 1 pole w przód **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **Dodatkowe obrażenia przeciwko Plugawym (Unholy):** +15 / +20 / +25 / +30 / +35%
Inspirujący Okrzyk				**Rodzaj**: uzdrowienie **Uleczenie:** 1-1 / 1-1 / 1-2 / 1-2 / 2-2 punktów zdrowia **Zmniejszenie poziomu stresu**: +5 / +6 / +7 / +8 / +10 **Zwiększenie poziomu pochodni**: +5 / +6 / +7 / +8 / +10

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Niezachwiany Dowódca		3	Na siebie	+25% do odporności na stres

Dumna Postawa		4	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15 Usuwa osłabienia śmiertelności
Żarliwa Przemowa		5	Na siebie / wszyscy kompani	**Na siebie:** Zmniejsza poziom stresu o 15 **Na kompanów:** Zmniejsza poziom stresu o 15 +15% do odporności na stres
Czuwanie		4	Na siebie	Zmniejsza poziom stresu o 25 Jeśli pod wpływem przypadłości (Affliction) zmniejsza poziom stresu o 15 Zapobiega nocnym zasadzkom

Hiena cmentarna / Grave Robber



Hiena Cmentarna jest niesamowicie mobilną klasą, która przez cały czas trwania walki przemieszcza się w szeregach drużyny. Klasa ta przypomina typowego łotrzyka, łącząc szybkie ataki wręcz z dystansowymi rzutami sztyletami i zatrutymi strzałkami. Postaci z tej klasy są stosunkowo wszechstronne, choć ich głównym zadaniem jest zadawanie obrażeń przeciwnikom. Z powodu sporej mobilności, Grave Robber nie posiada swojej ulubionej pozycji, a zamiast tego przemieszcza się głównie między drugą i trzecią pozycją.

Jeśli ktoś chce, może wykorzystać go jednak także w charakterze bardziej stacjonarnego bohatera. Zdolności **Kilofem w Facjatę**, **Nawałnica Sztyletów** i **Rzut Sztyletem** pozwalają mu atakować wszystkie cele na polu walki. Obie zdolności powiązane ze sztyletami są w stanie zadać gigantyczne obrażenia, z uwagi na wysoką szansę na trafienie krytyczne. Znacznie lepiej sprawdza się on jednak jako klasa mobilna, jednak najlepiej działa to w drużynie, w której inni bohaterowie też na tym polegają. Doskonale współgra on zatem z Arlekinem (Jester), Oprychem (Highwayman), czy w pewnym stopniu z Krzyżowcem (Crusader).

Postać posiada bardzo dużą szybkość, wysokie szansy na trafienie krytyczne i sporą wartość "unik", jednak jej pula punktów zdrowia i odporności (po za odpornością na zarazę) stoją na bardzo niskim poziomie.

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	20	10	0	8	+0	5%	4-9
2	24	15	0	8	+0	5,5%	5-11
3	28	20	0	9	+0	6%	6-13
4	32	25	0	9	+0	6,5%	6-14
5	36	30	0	10	+0	7%	7-16

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
20%	50%	30%	67%	20%	30%	30%	10%

Porady do klasy:

- Z powodu wysokiej mobilności, klasa najlepiej sprawdza się w drużynie, która nie jest mocno oparta na konkretnych pozycjach. W przeciwnym wypadku Grave Robber może spowodować spore zamieszanie w Twoich własnych szeregach, gdy aktywujesz niektóre z jej umiejętności
- Aby korzystać ze wszystkich swoich umiejętności, musisz się cały czas przemieszczać. Użyj umiejętności **Lunge** oraz **Shadow Fade**, aby przesunąć postać w szeregach Twojej drużyny
- Klasa sprawdza się również całkiem nieźle jako tzw. "unikowy tank", czyli tank, który zamiast przyjmować na siebie obrażenia po prostu ich unika. Możliwe jest to jednak dopiero na wyższych poziom, przy większej szansie na unik i solidniejszych statystykach
- Najlepsze klasy współgrające z mobilnością Grave Robbera to Jester (Arlekin), Highwayman (Oprych) oraz w pewnym stopniu Crusader (Krzyżowiec)

Zalety	Wady
+ Bardzo wysokie obrażenia na pojedyncze cele + Dobre połączenie umiejętności do walki w zwarciu i ataków dystansowych + Solidne wzmocnienia na własną postać + Może pełnić rolę unikowego tanka na wyższych poziomach + Doskonale współgra z Arlekinem (Jester), Oprychem (Highwayman) i w pewnym stopniu z Krzyżowcem (Crusader)	- Konieczność przemieszczania się w szeregach może być problematyczna dla niektórych drużyn - Jedna ze słabszych klas na niższych poziomach - Postać polega na unikach, a gdy te zawiodą potrafi stracić połowę punktów zdrowia od jednego ataku - Średnio skuteczna w walce z wrogami z dużą ilością ochrony

Umiejętności bojowe

Nazwa	Ikona	Pozycja	Cele	**Opis** (kolejne poziomy)
Kilofem w Facjatę				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7%
Doskok				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: 40 / 40 / 40 / 40 / 40% **KRYT mod**: 10 / 10 / 11 / 11 / 12% **Przemieszczenie**: o 2 pola do przodu
Nawałnica Sztyletów				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **OBR mod**: -33 / -33 / -33 / -33 / -33% **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **Zmniejszenie odporności na krwawienie**: -20 / -23 / -26 / -30 / 33% (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa)
W Krainie Cienia				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **KRYT mod**: 0 / 1 / 2 / 3 / 4% **Przemieszczenie**: o 1 pole do tyłu **Ogłuszenie:** (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe) **Na siebie:** **Zwiększenie uników**: +20 / +22 / +25 / +27 / +30

Rzut Sztyletem				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **KRYT mod**: 10 / 10 / 11 / 11 / 12% **Dodatkowe obrażenia przeciwko naznaczonym (Marked) celom:** +25 / +25 / +25 / +25 / +25%
Zatrute Strzałki				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -90 / -90 / -90 / -90 / -90% **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **Zaraza:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia zarazy**: 3 / 4 / 4 / 4 / 5 pkt. / runda (3 rundy) **Zmniejszenie odporności na zarazę** : -20 / -23 / -26 / -30 / 33% (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa)
Toksyczny Postęp			Na siebie	**Rodzaj**: wzmocnienie **Na siebie**: **Zwiększenie uników:** +10 / +13 / +15 / +17 / +20 **Zwiększenie szybkości:** +5 / +6 / +7 / +8 / +9 **Wyleczenie zatrucia / krwawienia**

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Tabakiera		2	Na siebie / 1 towarzysz	**Na siebie:** Usuwa chorobę celu **1 towarzysz:** Usuwa chorobę celu
Wisielczy Humor		4	Cała drużyna	Zmniejsza poziom stresu bohatera o 25 75% szans na zmniejszenie poziomu stresu u wszystkich towarzyszy o 20 25% szans na zmniejszenie poziomu stresu u wszystkich towarzyszy o 10
Nocna Zwinność		2	Na siebie	+30% do szansy rozpoznania (Scouting)
Przywłaszczenie		1	Na siebie	Tworzy losowy przedmiot z zaopatrzenia

Awanturniczka / Hellion

Walcząca wyszczerbioną glewią Awanturniczka jest odpowiednikiem typowego barbarzyńcy w świecie *Darkest Dungeon*. Styl walki tej klasy oparty jest na agresywnych atakach, poświęcających własną obronę na rzecz większych obrażeń. Dzięki swojej broni drzewcowej bohaterowie z tej klasy nadają się idealnie do walki w drugim szeregu, gdzie nie są tak bardzo narażeni na obrażenia oraz mają szansę na złapanie oddechu i pozbycie się negatywnych efektów z niektórych swoich umiejętności.

Jeśli szukasz postaci do nękania ostatniego szeregu wroga, Awanturniczka jest najlepszą postacią do tej roboty. Umieszczona na pierwszej pozycji w szeregu otrzymuje dostęp do **Żelaznego Łabędzia**, zdolności która zadaje olbrzymie obrażenia wrogowi umieszczonemu na 4 pozycji. Niejednokrotnie wystarczy jeden atak, by wróg poszedł do piachu.

Awanturniczka posiada solidne ataki, które zadają spore obrażenia, jednak mają czasem niewielkie problemy z celnością. Okupuje to jednak sporymi konsekwencjami - 3 z jej umiejętności (**Barbarzyński Okrzyk**, **Przełom** i **Wykrwawienie**) osłabiają ją na 3 kolejne tury, zmniejszając jej unik i zadawane obrażenia.

Jedną z najciekawszych jej zdolności jest wspomniany wyżej **Barbarzyński Okrzyk**, który pozwala (z bardzo wysoką szansą powodzenia) na ogłuszenie dwóch wrogów stojących na 1 i 2 miejscu szeregu. To, w połączeniu z granatem ogłuszającym Badaczki Zarazy pozwoli ci ogłuszyć całą wrogą drużynę za pomocą dwóch ruchów. Miłym dodatkiem jest **Przypływ Adrenaliny**, który zwiększa jej celność i obrażenia, usuwa krwawienie i zarazę, a dodatkowo leczy kilka punktów zdrowia.

Bohaterka ta doskonale sprawdza się w drużynach, które potrzebują postaci, która jest w stanie zniszczyć tylne szeregi wroga, bądź po prostu wymaga jest brutalna siła. Postać posiada dobrą ilość punktów zdrowia, odporności i szybkości, jednak nieco niedomaga jeśli chodzi o celność i szansę na trafienie krytyczne.

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	26	10	0	4	+0	2,5%	6-12
2	31	15	0	4	+0	3%	7-14
3	36	20	0	5	+0	3,5%	8-16
4	41	25	0	5	+0	4%	9-17
5	46	30	0	6	+0	4,5%	10-19

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
40%	40%	30%	67%	40%	40%	30%	20%

Porady do klasy:

- Jako klasę walcząca w zwarciu, najlepiej ustawić ją na pierwszym lub drugim miejscu od frontu, gdzie może korzystać ze wszystkich swoich umiejętności.
- Hellion posiada całkiem solidny atak AoE, **Breakthrough**, który trafia do 3 wrogów z przodu szeregu. Miej jednak na uwadze nieprzyjemną wadę tej umiejętności, która objawia się na krótki czas w postaci ujemnych wartości do obrażeń i uników
- Mniej odporni wrogowie ustawieni są zazwyczaj na tyłach szeregów, gdzie są bezpieczni przed większością wojowników walczących w zwarciu. Hellion potrafi jednak temu zaradzić, dzięki umiejętności **Iron Swan**, która zadaje solidne obrażenia ostatniemu wrogowi w szeregu
- Jeśli chcesz wyleczyć swoją drużynę do pełni życia przed zakończeniem walki, pozbądź się wszystkich oponentów za wyjątkiem dwóch ostatnich, a następnie używaj na nich umiejętności **Barbarzyński Okrzyk** (**Barbaric YAWP!)**, która w łatwy sposób pozwoli nałożyć efekt **Stun**, nie zadając przy tym żadnych obrażeń. Wykorzystaj te kilka tur na wyleczenie swojej drużyny przy pomocy zaklęć leczniczych, gdy przeciwnicy będzie ogłuszony

Zalety	Wady
+ Bardzo duże obrażenia i przyzwoity zasięg jak na postać walczącą w zwarciu **+ Silne ataki AoE i niezła kontrola pola walki** **+ Bardzo mocny buff do obrażeń w postaci Adrenaline Rush** **+ Awanturniczka to niszczyciel wrogów na 4 pozycji**	**- Jej mocniejsze ataki niosą ze sobą negatywne statusy na krótki okres czasu** **- Nie jest najlepszym tankiem** **- Niska wartość trafienia krytycznego** **- Problemy z celnością**

Umiejętności bojowe

Nazwa	**Ikona**	**Pozycja**	**Cele**	**Opis** (kolejne poziomy)
Okrutne Cięcie				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7%
Żelazny Łabędź				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7%
Barbarzyński Okrzyk				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **Ogłuszenie:** (124 / 134 / 144 /154 /165% bazowe) **Na siebie:** **Zmniejszenie obrażeń**: -20% **Zmniejszenie uników**: -15
Krwawa Rozprawa				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -35 / -35 / -35 / -35 / -35% **Krwawienie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 2 / 2 / 3 / 3 / 4 pkt. / runda (3 rundy)

Przełom				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -55 / -55 / -55 / -55 / -55% **Na siebie:** **Zmniejszenie obrażeń**: -20% **Zmniejszenie uników**: -15 **Przemieszczenie**: o 1 pole do przodu
Przypływ Adrenaliny			Na siebie	**Rodzaj**: wzmocnienie **Na siebie**: **Zwiększenie obrażeń**: +20 / +22 / +24 / +26 / +28% **Zwiększenie celności**: +5 / +6 / +7 / +8 / +9 **Usunięcie krwawienia / zarazy** **Ulecz**: 1 / 2 / 3 / 4 / 5
Wykrwawienie				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **OBR mod**: 15 / 15 / 15 / 15 / 15% **Krwawienie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 3 / 3 / 4 / 4 / 5 pkt. / runda (3 rundy)

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Bitewny Trans		3	Na siebie	**Jeśli na pozycji 1**: +10 do celności +20% do obrażeń **Jeśli nie na pozycji 1:** +10 do celności +15% do obrażeń
Hulanka		3	Na siebie / drużynę	-5 ACC -2 SPD Zmniejsza poziom stresu o 20 Zwiększa odporność na stres o 10%
Apostazja		2	Na siebie / drużynę	**Na siebie:** Zmniejsza poziom stresu bohatera o 30 **Na drużynę:** **Jeśli niereligijni**: zwiększa poziom stresu o 7 **Jeśli religijni**: zwiększa poziom stresu o 15
Ostrzenie Włóczni		3	Na siebie	+8% CRIT

Oprych / Highwayman

Oprych jest jedną z klas trafiających do kategorii łotrzyków. Jego zadaniem jest zadawanie jak największych obrażeń wrogom i nakładaniu na nich negatywnych efektów, czy to z bliska, przy pomocy ostrych sztyletów, czy też na dystans, korzystając z morderczej broni palnej. Posiada bardzo mocną ofensywę, dobrą kontrolę pola walki oraz niezgorszą wytrzymałość, dzięki czemu może odnaleźć się w niemal każdej drużynie.

Oprych może być używany na dwa sposoby - jako statyczny, ustawiony na 3 pozycji strzelec, albo jako jedna z najbardziej mobilnych i morderczych maszyn do zabijania w grze. W pierwszym typie polega on w głównej mierze na umiejętnościach **Wystrzał**, **Strzał Rozpryskowy** i **Strzał Śledzący**, posiłkując się **Puszczeniem Krwi**. Jest to solidna taktyka, pozwalająca zadawać mu spore obrażenia, szczególnie jeśli w drużynie jest ktoś, kto może oznaczyć cel.

Drugie podejście skupia się wokół wykorzystania zdolności **Doskok Awanturnika**, by wskoczyć na pierwszą pozycję w szeregu, skąd może wykorzystać **Strzał** z **Bliska**, jedną z najpotężniejszych zdolności w grze. Przy trafieniu krytycznym jest w stanie zabić większość przeciwników, a nawet jeśli nie zdoła tego zrobić, oferuje sporą szansę na odrzucenie celu o jedno pole. Problemem jest jedynie to, iż można strzelić tylko we wroga na 1 pozycji - a często tam znajdują się najodporniejsze kreatury.

Oprych posiada bardzo zrównoważone odporności, średnią ilość punktów zdrowia i dość wysokie obrażenia, szansę na trafienie krytyczne, a także nienajgorszą szybkość. **W zależności od objętej taktyki najlepiej spisuje się na 3 pozycji (statyczny strzelec), albo na 1-2, jako mobilny bohater.**

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	22	10	0	5	+0	5%	5-10
2	26	15	0	5	+0	5,5%	6-2
3	30	20	0	6	+0	6%	7-13
4	34	25	0	6	+0	6,5%	7-15
5	38	30	0	7	+0	7%	8-16

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
30%	30%	30%	67%	30%	30%	30%	40%

Porady do klasy:

- Oprych może walczyć na każdej pozycji i zawsze zadawać przy tym solidne obrażenia. Czyni to z niego bardzo mobilną klasę, która świetnie współgra np. z Grave Robberem (Hieną Cmentarną), lub z kimś, kto może oznaczyć cel (np. Łowczym, czy Kuszniczką).
- Wszystkie ataki wręcz tej klasy mogą być wyprowadzone z tyłów formacji, dlatego możesz śmiało umieścić Highwaymana na 2 lub 3 miejscu
- Umiejętność **Strzał z Bliska (Point Blank Shot)** jest bardzo solidnym atakiem posiadającym też efekt **Knockback**, jednak wymaga ustawienia się na pierwszej pozycji od frontu. Zamiast tracić kolejkę na przemieszczanie się w szeregach, wykorzystaj umiejętność **Doskok Awanturnika (Duelist's Advance)**, która przesunie bohatera o jedno miejsce do przodu i pozwala przy tym zaatakować dowolnego oponenta, nawet ostatniego w formacji

Zalety	Wady
+ Bardzo solidne obrażenia i przyzwoita kontrola pola walki **+ Może atakować z niemal każdej pozycji** **+ Całkiem dobra mobilność i wytrzymałość** **+ Możliwość nałożenia krwawienia na cel** **+ Potężna zdolność-steryd, zwiększającą jego obrażenia, celność i szansę na trafienie krytyczne** **+ Możliwość trafienia 3 celów na raz**	**- Niektóre klasy lepiej sprawdzają się w zadawaniu obrażeń** **- Brak możliwości samodzielnego oznaczenia celu**

Umiejętności bojowe

Nazwa	Ikona	Pozycja	Cele	Opis (kolejne poziomy)
Szalone Cięcie				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7%
Wystrzał				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **OBR mod**: -25 / -25 / -25 / -25 / -25% **KRYT mod**: 10 / 10 / 11 / 11 / 12% **Na siebie:** **Dodatkowe obrażenia przeciwko naznaczonym (Marked) celom:** +25 / +25 / +25 / +25 / +25%
Strzał z Bliska				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: 50 / 50 / 50 / 50 / 50% **Odrzucenie:** 1 pole (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe) **Przesunięcie:** o 1 pole w tył
Strzał Rozpryskowy				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: -7 / -6 / -6 / -6 / -5% **OBR mod**: -60 / -60 / -60 / -60 / -60%

Strzał Śledzący				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **KRYT mod**: 0 / 0 / 0 / -0 / 1% **OBR mod**: -80 / -80 / -80 / -80 / -80% **Na siebie:** **Zwiększenie obrażeń o:** 12 / 14 / 16 / 18 / 20% **Zwiększenie celności o:** 6 / 7 / 8 / 9 / 10 **Zwiększenie szansy na traf. krytyczne** o: 5 / 6 / 7 / 8 / 9%
Doskok Awanturnika				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 2 / 2 / 3 / 4 / 4% **OBR mod**: -20 / -20 / -20 / -20 / -20% **Przesunięcie:** o 1 pole w przód
Puszczenie Krwi				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 90 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -15 / -15 / -15 / -15 / -15% **Krwawienie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 2 / 2 / 3 / 3 / 4 pkt. / runda (3 rundy)

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Wisielczy Humor		4	Cała drużyna	Zmniejsza poziom stresu bohatera o 25 75% szans na zmniejszenie poziomu stresu u wszystkich towarzyszy o 20 25% szans na zmniejszenie poziomu stresu u wszystkich towarzyszy o 10
Niezrównana Finezja		4	Na siebie	+10 do uników +2 do szybkości +20% do obrażeń w walce wręcz +10 do celności w walce wręcz
Czyszczenie Broni		4	Na siebie	+10 do celności w walce dystansowej +20% do obrażeń w walce dystansowej +5% do szansy na trafienie krytyczne
Zmysł Bandyty		4	Na siebie	Zapobiega nocnym zasadzkom -20% do szansy zaskoczenia drużyny +20% do szansy zaskoczenia potworów

Arlekin / Jester

Mistrz relaksacyjnej muzyki i cięcia na kawałki, Jester sprawdza się najlepiej jako wsparcie dla drużyny. Jego niska wytrzymałość nie pozwala mu na walkę na samym froncie, a stosunkowo niskie bazowe obrażenia sprawiają, że ciężko zrobić z niego głównego rozprowadzacza obrażeń. Jego siła tkwi jednak w jego melodiach, szczególnie, gdy zagra ją dla odpowiedniego zespołu.

Arlekin posiada dostęp do najpotężniejszego wzmocnienia w grze - Bitewnej Ballady. Każde użycie pozwala mu zagrać melodię, która zwiększa szybkość, celność i szansę na trafienie krytyczne całej jego drużyny. **Efekt może skumulować się maksymalnie 3 razy, co na najwyższym poziomie daje premie rzędu +15 do szybkości, +30 do celności i +9% do szansy na trafienie krytyczne,** przez co postacie są praktycznie dwa razy skuteczniejsze w walce. Nawet jednorazowe użycie pieśni daje sporego kopa i pozwala ruszać się drużynie przed przeciwnikami - a to oznacza mniej obrażeń i stresu dla twoich bohaterów.

Należy także pamiętać o **Inspirującej Nucie**, kolejnej melodii Arlekina, **która zmniejsza poziom stresu na bohaterze, a także zmniejsza ilość otrzymywanego stresu na kilka tur**. Jest to najmocniejsza w grze zdolność do zmniejszania stresu na jednym celu (na zdolności Łowczego czasami ciężko polegać). Może on też spowodować krwawienie za pomocą dwóch zdolności.

Podobnie jak Hienę Cmentarną, Arlekina wykorzystać można jako wspomagacza, stojącego bezpiecznie na tyłach drużyny, bądź jako mobilnego siewcę spustoszenia. Jego **Solówka** pozwala mu doskoczyć na przód szeregu, osłabiając znacznie celność wrogów - co w połączeniu z jego bardzo wysokim współczynnikiem uników pomoże uniknąć mu ataków wroga. Stojąc na pierwszym miejscu wykorzystać może najmocniejszą w grze zdolność ofensywną, **Kurtynę**. Mimo faktu, iż po użyciu wróci na sam tył formacji i dostanie sporą karę do statystyk, **atak ten potrafi zabić jednym ciosem większość wrogów, a z uwagi na wysoką szansę na trafienie krytyczne także i odnowić trochę stresu.**

Arlekin to postać specyficzna i nadająca się do określonych grup bohaterów. Jeśli chcesz drużynę która w pierwszej turze chce wybić większość wrogów to nie będzie ci on potrzebny, jeśli jednak szukasz kogoś, znacznie wzmocni drużynę, będzie on strzałem w dziesiątkę.

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	19	15	0	7	+0	7,5%	4-7
2	23	20	0	7	+0	8%	5-8
3	27	25	0	8	+0	8,5%	6-10
4	31	30	0	8	+0	9%	6-11
5	35	35	0	9	+0	9,5%	7-13

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
20%	40%	20%	67%	20%	30%	40%	30%

Porady do klasy:

- Jester najlepiej sprawdza się na trzeciej pozycji w drużynie, skąd może w spokoju grać na swojej lutni i wyprowadzać większość ataków
- Dzięki umiejętności **Bitewna Ballada (Battle Ballad)**, która wzmacnia ataki całej drużyny, klasę tę najlepiej nadaje się do drużyn z mocną ofensywą. Dobrymi klasami współgrającymi z Jesterem, są np. Oprych (Highwayman), Hiena Cmentarna (Grave Digger), Trędowaty (Leper), czy Awanturniczka (Hellion).
- Klasa bardzo dobrze sprawuje się w zadawaniu krytycznych obrażeń. Wykorzystaj umiejętności jak **Pchnięcie Sztyletem (Dirk Stab)** i **Podcięcie (Slice Off)**, które posiadają dodatnie modyfikatory do krytycznych ataków. Umiejętność **Kurtyna (Finale)** wykorzystaj do dobijania ostatnich celów, żeby uniknąć bardzo nieprzyjemnych skutków ubocznych tego ataku
- Bohaterzy z tej klasy świetnie nadają się na dłuższe misje, dzięki swojej umiejętności **Inspirująca Nuta (Inspiring Tune)**, która leczy poziom stresu pojedynczego celu i zwiększa jego odporność na stres.

Zalety	Wady
+ Dobre obrażenia krytyczne **+ Solidna klasa wspierająca - możliwość zwiększenia celności, krytyka i szybkości całej drużyny** **+ Bardzo dobre zdolności obniżania poziomu stresu pojedynczych celów** **+ Bardzo wysoka szansa na trafienie krytyczne** **+ Olbrzymie obrażenia przy pomocy zdolności Kurtyna**	**- Posiada dosyć niskie bazowe obrażenia** **- Nie sprawdza się tak dobrze w drużynach skupiających się na obronie, czy szybkiej eliminacji celów** **- Niewielka pula punktów zdrowia**

Umiejętności bojowe

Nazwa	**Ikona**	**Pozycja**	**Cele**	**Opis** (kolejne poziomy)
Pchnięcie Sztyletem				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **KRYT mod**: 2 / 3 / 4 / 4 / 4% **Przemieszczenie:** o 1 pole w przód
Żniwa				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -50 / -50 / -50 / -50 / -50% **Krwawienie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 2 / 2 / 3 / 3 / 4 pkt. / runda (3 rundy)
Kurtyna				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **OBR mod**: 50 / 50 / 50 / 50 / 50% **KRYT mod**: 15 / 16 / 16 / 16 / 17% **Przemieszczenie**: o 3 pola w tył **Na siebie:** **Zmniejszenie obrażeń o:** 40% **Zmniejszenie uników o**: 30 **Zmniejszenie celności o**: 10
Solówka				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **Przemieszczenie:** o 3 pola w przód **Wrogowie:** -10 do celności **Na siebie:** **Zwiększona szybkość**: +5 / +6 / +7 / +8 / +9

Podcięcie				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **KRYT mod**: 8 / 8 / 8 / 9 / 10% **OBR mod**: -33 / -33 / -33 / -33 / -33% **Krwawienie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 3 / 3 / 3 / 4 / 5 pkt. / runda (3 rundy)
Bitewna Ballada			Drużyna	**Rodzaj**: wzmocnienie **Cała drużyna:** **Zwiększenie szybkości:** +3 / +3 / +4 / +4 / +5 **Zwiększenie celności:** +5 / +6 / +7 / +8 / +10% **Zwiększenie szansy na traf. krytyczne:** +2 / +2 / +2 / +3 / +3%
Inspirująca Nuta			Jeden towarzysz	**Rodzaj**: uzdrowienie **Zmniejszenie stresu o :** 10 / 11 / 12 / 13 / 15 **Zmniejszenie obrażeń od stresu**: -10%

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Cofka czasowa		3	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu jednego towarzysza o 30 Jeśli udręczenie: zmniejsza poziom stresu o 15
Nie ma róży bez kolców		3	Wszyscy towarzysze	Zmniejsza poziom stresu towarzyszy o 15 Zmniejsza obrażenia od stresu towarzyszy o 15%
Oko Tygrysa		3	1 towarzysz	+10 do celności +5% do szansy na trafienie krytyczne
Kpina		2	Wszyscy towarzysze	Zmniejsza poziom stresu wszystkich towarzyszy o 20 Zwiększa poziom stresu jednego towarzysza o 20

Trędowaty / Leper

Leper jest jedną z najbardziej samowystarczalnych klas w grze. Jego głównym zadaniem jest walka na froncie w roli tanka lub skupiającego się na obrażeniach wojownika. Posiada bardzo wysoki poziom zdrowia i wytrzymałości oraz wysokie bazowe obrażenia. Może się również wspomóc własnymi wzmocnieniami, jak również uzdrawianiem życia oraz poziomu stresu. Niestety jest też druga strona monety. Klasa ta nie posiada żadnych ataków dystansowych, dzięki czemu jest w stanie dosięgnąć jedynie dwie pierwsze wrogie pozycje i to również wyłącznie z pierwszego lub drugiego miejsca w drużynie.

Bezapelacyjnie największa słabością Trędowatego jest jego niska celność na atakach ofensywnych, przez co bardzo często pudłuje. Rekompensowane jest to bardzo wysokimi obrażeniami, a celność poprawić można za pomocą innych umiejętności, błyskotek, czy jego własnej zdolności, **Zemsta** (niestety, wszystko ma swoją cenę - zmniejsza ona jego zdolności defensywne).

Bohater posiada jedną z najmocniejszych zdolności "przesuwających" w grze - jego **Czystka** potrafi odrzucić cel o 3 pola do tyłu, przemieszczając wojownika z pierwszego szeregu na sam tył, co często sprawia, że nie może on w ogóle atakować. **Jeśli na dwóch pierwszych miejscach grupy wroga znajdują się wojownicy zadający spore obrażenia, można wykorzystać Onieśmielenie**, które zmniejsza celność i zadawane obrażenia.

Dzięki swoim ponadprzeciętnym zdolnościom defensywnym, Leper doskonale sprawdza się na pierwszej linii ognia. Efekt potęgują jeszcze zdolności **Opór** (który zmniejsza jego stres i daje potężnego kopa do ochrony), jak i **Powaga**, która zwiększa jego odporności i przywraca sporo punktów zdrowia. Niestety, nie nadaje się on kompletnie na misje, w których wrogowie mogą używać ataków "przemieszczających" - nie ma on możliwości ataku, ani powrotu z 3 czy 4 pozycji i musi "iść na piechotę".

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	35	0	0	2	+0	2,5%	7-14
2	42	5	0	2	+0	3%	8-16
3	49	10	0	3	+0	3,5%	9-18
4	56	15	0	3	+0	4%	10-20
5	63	20	0	4	+0	4,5%	11-22

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
60%	40%	20%	67%	50%	10%	40%	10%

Porady do klasy:

- Leper jest prawdopodobnie najlepszym lub przynajmniej jednym z najlepszych tanków w grze, dlatego warto przydzielić mu tę właśnie rolę, szczególnie, że może on atakować jedynie z dwóch pierwszych pozycji na froncie
- Klasa posiada bardzo dobre umiejętności uzdrawiające oraz wzmacniające, jednak działają one wyłącznie na nią. Wykorzystaj **Powagę (Solemnity)**, aby uzdrowić część swojego życia i obciążyć głównego uzdrowiciela, a także da kopa do odporności oraz **Opór (Withstand)**, które obniży odrobinę poziom stresu bohatera i zwiększy jego ochronę na krótki okres czasu
- Wszystkie ofensywne umiejętności Lepera mają stosunkowo niską celność, dlatego przed atakiem warto użyć umiejętności **Zemsta** (**Revenge)**, która zwiększy obrażenia, krytyka i szansę na trafienie pozostałymi atakami.
- Posiadając tę klasę w swoim zespole musisz bardzo uważać na zmiany w szeregach. Leper może atakować wyłącznie z pierwszej lub drugiej pozycji na froncie, dlatego jeśli zostanie przeniesiony na tyły formacji nie będzie w stanie nic zdziałać, a Ty stracisz cenne tury na zmienianie formacji. Staraj się nie łączyć tej klasy z mobilnymi bohaterami, jak np. Hienta Cmentarna (Grave Robber) lub Arlekin (Jester)

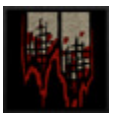
Zalety	Wady
+ Bardzo wysoki poziom życia i wytrzymałości + Mocne ataki wręcz + Silne umiejętności wzmacniające i uzdrawiające + Jedna z lepszych klas na długie misje + Potężne odrzucenie, które wywali cel z 1 na 4 miejsce w grupie	- Niska bazowa celność ataków - Brak umiejętności dystansowych - Niska mobilność - Może atakować jedynie 2 pierwsze rzędy wroga, stojąc na dwóch pierwszych miejscach drużyny

Umiejętności bojowe

Nazwa	**Ikona**	**Pozycja**	**Cele**	**Opis** (kolejne poziomy)
Rąbnięcie				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 75 / 80 / 80 / 90 / 95 **KRYT mod**: 2 / 2 / 3 / 4 / 4%
Raz				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 75 / 80 / 80 / 90 / 95 **KRYT mod**: 2 / 2 / 3 / 4 / 4% **OBR mod**: -40 / -40 / -40 / -40 / -40%
Czystka				**Rodzaj**: wzmocnienie **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -90 / -90 / -90 / -90 / -90% **Odrzucenie:** o 3 pola w tył (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa)
Zemsta			Na siebie	**Rodzaj**: wzmocnienie **Na siebie:** **Zwiększenie obrażeń:** +25 / +27 / +30 / +32 / +35% **Zwiększenie celności:** +10 / +11 / +12 / +13 / +15 **Zwiększenie szansy na trafienie krytyczne:** +1 / +2 / +3 / +4 / +5% **Zmniejszone uniki:** -15 **Zmniejszona ochrona:** -25%

Opór			Na siebie	**Rodzaj**: wzmocnienie **Na siebie:** zwiększenie ochrony o 25 / 28 / 32 / 36 / 40% **Zmniejszenie stresu:** +9 / +9 / +10 / +11 / +12
Powaga			Na siebie	**Rodzaj**: uzdrowienie **Na siebie:** **Uleczenie:** 6 / 7 / 8 / 10 / 12 punktów zdrowia **Zwiększenie odporności**: Zatrucie: 25% Krwawienie: 25% Osłabienie: 25% Przesunięcie: 25%
Onieśmielenie				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -70 / -70 / -70 / -70 / -70% **Cel:** **Zmniejszona celność:** -5 / -6 / -7 / -8 / -10 **Zmniejszone obrażenia:** -20 / -23 / -26 / -29 / -33%

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Maska w Dół		2	Cała drużyna	Zmniejsza poziom stresu bohatera o 25 Zwiększa poziom stresu towarzyszy o 5
Krwawa Zasłona		3	Na siebie	+25% do odporności na krwawienie +25% do odporności na zarazę +25% do odporności na osłabienie +25% do odporności na przesunięcie
Odbicie		3	Na siebie	Zmniejsza poziom stresu bohatera o 20 +10 do celności +5% do szansy na trafienie krytyczne
Kwarantanna		3	Cała drużyna	Bohater otrzymuje 20% obrażeń 50% szans na zmniejszenie poziomu stresu towarzyszy o 20 50% szans na zmniejszenie poziomu stresu towarzyszy o 15

Okultysta / Occultist

Occultist jest w *Darkest Dungeon* odpowiednikiem maga lub czarnoksiężnika. To klasa magiczna walcząca na tyłach formacji i zadająca potężne obrażenia wrogim jednostkom. Potrafi również nałożyć na swych wrogów bardzo nieprzyjemne efekty statusu, poprzestawiać ich szeregi a nawet wyleczyć członków własnej drużyny. Wszystko to jednak ma swój koszt, a w przypadku Occultista jest to jego niski poziom życia i wytrzymałości oraz pewne negatywne efekty nakładane przez niektóre z mocniejszych zaklęć. Mimo dość przeciętnych obrażeń "zwykłych" i niskich odporności, Okultysta pochwalić się może ponadprzeciętną szybkością i bardzo wysoką szansą na trafienie krytyczne.

Dużą zaletą Okultysty są dodatkowe obrażenia zadawane potworom Nadrealnym (Eldritch) - przyda się to podczas przemierzania niektórych podziemi, szczególnie Zatoki (Cove), gdzie większość stworów (za wyjątkiem bossa Drowned Crew) jest właśnie tego typu. Ostatnia lokacja, Darkest Dungeon (Najmroczniejszy Loch) w większości wypełniona jest tego typu stworami, więc jest on skuteczny przez większość gry.

Jego dwa "przekleństwa", czyli Klątwa Osłabienia (Weakening Curse) i Przekleństwo (Vulnerability Hex) czynią z niego jedną z najlepszych klas wspomagających w grze. Pierwsza ze zdolności, w połączeniu z Ręką Światłości (Hand of Light) Kapłanki może bez problemu zbić obrażenia każdego wroga do zerowej wartości - jest to nieocenione w walce z bossem Prophet, który zadaje mordercze obrażenia, jak i z każdym przeciwnikiem, który jest w stanie wyprowadzać potężne razy. Druga zaś doskonale sprawdza się w drużynach nastawionych na zadawanie obrażeń oznaczonym (Marked) celom - spora szybkość Okultysty na ogół pozwoli mu wykonać akcję przed resztą drużyny, uprzednio oznaczając cel i umożliwiając zadawanie większych obrażeń.

Prawdziwym obosiecznym mieczem jest za to Cudowna Rekonstrukcja (Wyrd Reconstruction), która pozwala uleczyć wskazany cel, z możliwością odnowienia nawet 30 punktów zdrowia za jednym razem (w przypadku trafienia krytycznego), jednak może nie wyleczyć ani jednego punktu i nałożyć uciążliwy efekt krwawienia. Z tego też powodu Okultysta nigdy nie powinien być wykorzystywany jako jedyny uzdrowiciel w drużynie, szczególnie na wyższych poziomach trudności.

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	19	10	0	6	+0	7,5%	4-7
2	23	15	0	6	+0	8%	5-8
3	27	20	0	7	+0	8,5%	6-10
4	31	25	0	7	+0	9%	6-11
5	35	30	0	8	+0	9,5%	7-13

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
20%	30%	40%	67%	20%	40%	40%	10%

Porady do klasy:

- Najlepszą pozycją dla klasy jest trzecia na tyłach. Z tego miejsca może używać wszystkich swoich umiejętności za wyjątkiem jednej (Hands from the Abyss), a nawet wtedy wystarczy, że przesunie się o jedno miejsce, by móc z niej skorzystać
- Wykorzystaj **Weakening Curse** oraz **Vulnerability Hex**, by osłabić najgroźniejsze cele dla reszty drużyny. Pierwszy z nich zmniejsza obrażenia zadawane przez cel oraz jego celność, a drugi nakłada na niego **Mark** i obniża szansę na unik
- Occultist posiada bardzo potężne zaklęcie uzdrawiające - **Wyrd Reconstruction**. Potrafi ono wyleczyć nawet do 10 pkt. życia jednej postaci, jednak ma również szansę nałożyć na nią efekt **Bleed**. Istnieje jednak całkiem spora szansa na oparcie się temu efektowi. Problemem zaś jest fakt, iż umiejętność może nie wyleczyć ani jednego punktu zdrowia, z uwagi na spory rozrzut w wartościach.
- **Deamon's Pull** jest jedną z lepszych wprowadzających zamieszanie we wrogich szeregach. Pozwala ono wyciągnąć cel z trzeciej lub czwartej pozycji o 2 miejsca do przodu, co idealnie sprawdza się w przypadku słabszych postaci walczących na dystans - w szczególności wrogów zadających obrażenia od stresu, którzy często nie mogą korzystać z tych zdolności na przodzie formacji.

Zalety	Wady
+ Bardzo wysokie obrażenia, szczególnie na potworach Nadrealnych (Eldritch) + Mocne umiejętności do osłabiania przeciwników + Możliwość oznaczania (Marked) celów, przez co nadaje się doskonale do drużyn skoncentrowanych wokół tych zdolności + Jedno z najmocniejszych zaklęć uzdrawiających w grze + Możliwość wyciągania wrogich dystansowców na front szeregu	- Niska wytrzymałość i przeraźliwie niskie odporności (szczególnie na ogłuszenie i przesunięcie) - Niektóre zaklęcia mogą zaszkodzić drużynie - Cudowna Rekonstrukcja to zdolność, na której ciężko polegać - Niskie obrażenia "zwykłe", szczególnie na potworach z wysoką ochroną

Umiejętności bojowe

Nazwa	Ikona	Pozycja	Cele	Opis (kolejne poziomy)
Cięcie Ofiarne				**Rodzaj**: Wręcz **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **KRYT mod**: 10 / 11 / 11 / 12 / 12% **Dodatkowe obrażenia potworom Nadrealnym** (**Eldritch**): +15 / +20 / +25 / +30 / +35%
Artyleria Otchłani				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **OBR mod**: -25 / -25 / -25 / -25 / -25% **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **Dodatkowe obrażenia potworom Nadrealnym** (**Eldritch**): +15 / +20 / +25 / +30 / +35%
Klątwa Osłabienia				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -75 / -75 / -75 / -75 / -75% **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **Zmniejszenie obrażeń celu**: -30 / -32 / -35 / -37 / 40% (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa)

Cudowna Rekonstrukcja				**Rodzaj**: uzdrowienie Ulecz: 0-12 / 0-14 / 0-16 / 0-18 / 0-20 **Krwawienie:** (59 / 69 / 69 / 79 / 84% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 1 / 1 / 2 / 2 / 3 pkt. / runda (3 rundy)
Przekleństwo				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -90 / -90 / -90 / -90 / -0% **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **Na wroga:** **Oznaczenie wroga (Marked)** **Zmniejszenie uników:** -15 / -16 / -17 / -18 / -20
Uścisk Otchłani				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **KRYT mod**: 10 / 11 / 11 / 12 / 12% **OBR mod**: -50 / -50 / -50 / -50 / -50% **Ogłuszenie:** (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe) **Zmniejszenie poziomu pochodni**: 5
Uścisk Demona				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **OBR mod**: -50 / -50 / -50 / -50 / -50% **Przyciągnięcie o 2 pola:** (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe)

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Porzucona Nadzieja		1	Cała drużyna	Zmniejsza poziom stresu bohatera o 25 50% szansy na zwiększenie stresu towarzyszy o 10 50% szansy na zwiększenie stresu towarzyszy o 5
Mroczny Rytuał		4	Cała drużyna	**Na siebie:** Zmniejsza poziom pochodni o 100 Zwiększa stres o 15 **Na towarzysza:** Leczy 50% punktów zdrowia Usuwa osłabienia śmiertelności
Mroczna Siła		2	Bohater/1 towarzysz	**Na siebie:** Zwiększa poziom stresu o 15 Na towarzysza: +20% obrażeń
Niezwykły Sojusz		3	Cała drużyna	Zapobiega nocnym zasadzkom Zwiększa stres wszystkich kompanów o 7

Badaczka zarazy / Plague Doctor

Plague Doctor jest wyjątkowo ciekawą klasą bez wyraziście zaznaczonej roli. **Jej ataki opierają się w dużej mierze na negatywnych efektach statusu, jak np. Bleed lub Blight,** które osłabiają wrogów i powoli zbijają ich życie. Klasa posiada również pomniejsze zaklęcia uzdrawiające oraz wzmacniające, jednak nie są one tak mocne jak u innych. Choć jego ofensywne umiejętności nakładają również efekty statusu, to są one zbyt wolne, aby w szybkim czasie pozbyć się oponentów, dlatego Plague Doctor najlepiej sprawdza się w roli wspierającego drużynę, szczególnie ze względu na możliwość usuwania negatywnych efektów z własnych towarzyszy.

Badaczka Zarazy najlepiej spisuje się na 3 pozycji, skąd może miotać swoje śmiercionośne granaty. **Trujący Podmuch** pozwala jej zatruć 1 lub 2 cel, a **Granat Zarazy** 3 i 4 cel jednocześnie. Oba granaty zadają olbrzymie obrażenia już od 1 poziomu - 4 punkty na rundę, które rosną aż do 6 punktów. Efekt można rzecz jasna skumulować, przez co wróg może otrzymywać astronomiczne 18 punktów obrażeń co rundę! W razie gdyby Badaczka trafiła na wroga odpornego na zarazę, może wykorzystać **Nacięcie**, które, prócz sporych obrażeń (i dużej szansy na trafienie krytyczne), nałoży na wroga efekt krwawienia.

Niemniej ważną umiejętnością jest **Gaz Oślepiający**, który daje sporą szansę na ogłuszenie dwóch celów na tyłach wroga (3 i 4 pozycja). W połączeniu z okrzykiem Awanturniczki, daje to możliwość ogłuszenia całej wrogiej drużyny w ciągu jednej tury - dlatego też te dwie klasy dobrze ze sobą współpracują. Jeśli trzeba, może ona też ogłuszyć i wyciągnąć do przodu jednego nieszczęśnika za pomocą **Dezorientującego** Podmuchu.

Badaczka Zarazy ma także dostęp do mocnych zdolności wspomagających. Jako jedyny bohater w grze potrafi ściągnąć z innego celu (podczas walki) zatrucie i krwawienie, a do tego uleczyć kilka punktów zdrowia - wszystko dzięki **Bitewnemu Panaceum**. W razie gdyby trzeba było większych obrażeń, z pomocą przychodzą **Ożywiające Opary**, które zwiększają szybkość i obrażenia celu.

Badaczka Zarazy jest bohaterem, który dobrze współpracuje z kilkoma innymi postaciami - między innymi z Awanturniczką (umożliwiając ogłuszenie całej drużyny), czy z Łowczym (który wywołuje krwawienie u celów, podczas gdy ona je zatruwa). Sprawdza się doskonale w starciach z potworami z duża ilością ochrony, jednak nie radzi sobie w sytuacji, gdy trzeba szybko zadać duże obrażenia, bądź gdy wrogowie mają duże odporności.

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	22	5	0	7	+0	2,5%	4-7
2	26	10	0	7	+0	3%	5-8
3	30	15	0	8	+0	3,5%	6-10
4	34	20	0	8	+0	4%	6-11
5	38	25	0	9	+0	4,5%	7-13

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
20%	60%	50%	67%	20%	20%	50%	20%

Porady do klasy:

- Najlepszą pozycją dla klasy jest trzecia od tyłu, skąd może korzystać również z umiejętności **Nacięcie (Incision)**, która jest jej jedynym atakiem nie posiadającym ujemnego modyfikatora do obrażeń
- Choć umiejętności **Trujący Podmuch (Noxious Blast)**, **Granat Zarazy (Plague Grenade)** oraz **Gaz Oślepiający (Blinding Gas)** posiadają niskie obrażenia bazowe, to mają szansę nałożyć na wybrane cele bardzo nieprzyjemne negatywne efekty. Najlepszymi celami są frontalne jednostki z dużym zasobem życia oraz bossowie
- Plague Doctor posiada jedną z lepszych umiejętności do mieszania w szykach przeciwnika - **Dezorientujący Podmuch (Disorienting Blast)**. Pozwala ona przenieść oponenta z 2, 3 lub 4 pozycji na inne losowe miejsce
- Jedyna umiejętność uzdrawiająca tej klasy, **Bitewne Panaceum (Battlefield Medicine)**, choć nie leczy zbyt wielu punktów życia, to jest w stanie zdjąć z celu negatywne efekty **Bleed** oraz **Blight**, co może być wyjątkowo przydatne w przypadku dłuższych starć

Zalety	Wady
+ Możliwość nakładania negatywnych oraz usuwania negatywnych efektów **+ Dobra kontrola pola walki** **+ Bardzo wysokie obrażenia rozłożone w czasie (zaraza i krwawienie)** **+ Możliwość zwiększenia obrażeń sojuszników** **+ Doskonała w walce z odpornymi wrogami i bossami** **+ Bardzo duża szybkość bazowa** **+ Świetna synergia z Awanturniczką (Hellion) i Łowczym (Hound Master)**	**- Bardzo niskie obrażenia bazowe** **- Nie sprawdza się, gdy wrogowie posiadają duże odporności** **- Niska szansa na trafienie krytyczne** **- Bardzo nierówne odporności**

Umiejętności bojowe

Nazwa	**Ikona**	**Pozycja**	**Cele**	**Opis** (kolejne poziomy)
Trujący Podmuch				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -80 / -80 / -80 / -80 / -80% **KRYT mod**: 2 / 2 / 3 / 4 / 4% **Zaraza:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia zarazy**: 4 / 4 / 5 / 5 / 6 pkt. / runda (3 rundy)
Granat Zarazy				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -90 / -90 / -90 / -90 / -90% **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **Zaraza:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia zarazy**: 4 / 4 / 5 / 5 / 6 pkt. / runda (3 rundy)
Gaz Oślepiający				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **Ogłuszenie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe)
Nacięcie				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **Krwawienie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 1 / 1 / 2 / 2 / 3 pkt. / runda (3 rundy)

Bitewne Panaceum			1 towarzysz	**Rodzaj**: uzdrawiająca **Ulecz:** 1-1 / 1-2 / 2-2 / 2-3 / 3-3 **Na siebie**: usuń krwawienie / zarazę **Na towarzysza**: usuń krwawienie / zarazę
Ożywiające Opary			1 towarzysz	**Rodzaj**: wzmocnienie **Zwiększone obrażenia:** +25 / +27 / +29 / +31 / +33% **Zwiększona szybkość**: +3 / +4 / +5 / +6 / +7
Dezorientujący Podmuch				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **Ogłuszenie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Przesunięcie celu**

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Eksperymentalne Opary		4	1 towarzysz	Przywraca 50% punktów zdrowia +33% do uzyskanego leczenia
Pijawki		2	1 towarzysz	Leczy 15% HP Usuwa efekty zarazy Usuwa chorobę
Uzdrowienie		1	Na siebie	Usuwa chorobę +20% do odporności na choroby
Samoleczenie		3	Na siebie	Zmniejsza poziom stresu bohatera o 10 Leczy 20% HP Usuwa efekt zatrucia Usuwa efekt krwawienia +10 do celności

Kapłanka / Vestal

Vestal jest odpowiednikiem typowego kapłana, który razi nieumarłych przeciwników boską mocą oraz wzmacnia i uzdrawia własnych towarzyszy przy pomocy zaklęć kapłańskich. Głównym zadaniem tej klasy jest utrzymywanie własnej drużyny przy życiu oraz osłabianie wrogiego zespołu. Dzięki możliwości leczenia zarówno pojedynczych celów jak i całej drużyny, Vestal sprawdza się jako główny uzdrowiciel w niemal każdej możliwej kombinacji klas.

Mimo iż nie posiada tak potężnego leczenia jak Okultysta, jej uzdrowienia są znacznie pewniejsze i można na nich polegać - możemy być w miarę pewni wartości leczenia. **Kapłanka ma dostęp do dwóch czarów uzdrawiających**, **Bożej Łaski**, która pozwala przywrócić sporo punktów zdrowia jednemu celowi, bądź **Boskiego Pocieszenia**, które leczy całą drużynę. Drugi czar przez pierwsze kilka poziomów nie jest wiele wart, jednak na dalszym etapie rozgrywki, z odpowiednimi błyskotkami, każda z postaci w drużynie otrzyma od 6 do nawet 12 punktów zdrowia. **Jest to także doskonały czar do wyciągnięcia drużyny ze statusu Death's Door** (**Cios Śmierci**), nawet jeśli wyleczy im tylko 1 punkt zdrowia.

Kapłanka posiada dobrą zdolność do atakowania z dystansu, **Wyrok**, **która zadaje niezłe obrażenia, a w dodatku leczy Kapłankę jeśli uda jej się trafić cel.** Na pochwałę zasługują także **Oślepiająca Światłość**, pozwalająca ogłuszyć wroga, jak i Oświecenie, zmniejszające uniki trafionego wroga- obie umiejętności podnoszą także poziom pochodni. Na koniec warto wspomnieć o **Ręce Światłości**, która zmniejsza obrażenia wroga, a także zadaje zwiększone szkody wrogom typu Plugawy (Unholy).

Kapłanka sprawdza się doskonale na 3 pozycji w drużynie, jednak dzięki niektórym błyskotkom może także dobrze działać na drugiej, skąd ma dostęp do bardziej ofensywnych zaklęć. Dobrze współgra z innymi klasami leczącymi, jak Okultysta, czy Kuszniczka. Jej statystyki są zrównoważone - nie przoduje, ale też nie odstępuje w niczym.

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	24	0	0	4	+0	2,5%	4-9
2	29	5	0	4	+0	3%	5-11
3	34	10	0	5	+0	3,5%	6-13
4	39	15	0	5	+0	4%	6-14
5	44	20	0	6	+0	4,5%	7-16

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
30%	30%	30%	67%	30%	30%	30%	10%

Porady do klasy:

- Najlepszą pozycją dla klasy jest trzecia na tyłach, skąd może korzystać ze swoich zaklęć uzdrawiających oraz większości ataków. Przy odpowiednich błyskotkach (trinket) może także stać na drugiej pozycji, skąd jest w stanie wyprowadzać mocniejsze ataki.
- Vestal posiada bardzo solidne zaklęcia uzdrawiające. Pierwszy z nich, **Boska Łaska (Divine Grace)**, leczy za więcej, ale jedynie pojedynczy cel, natomiast **Boskie Pocieszenie (Divine Comfort)** może uzdrowić całą drużynę, jednak jest znacznie słabszy. Ten ostatni jest nieoceniony w chwilach, gdy więcej niż jeden członek drużyny znajduje się blisko śmierci w trybie Death's Door
- Jednym z najlepszych zaklęć ofensywnych tej klasy jest **Wyrok (Judgement)**, które nie tylko zadaje przeciwnikowi obrażenia, ale również uzdrawia część życia bohatera
- Vestal posiada również zdolność odnawiania poziomu pochodni. Dwie umiejętności, **Oślepiająca Światłość (Dazzling Light)** oraz **Oświecenie (Illumination)**, są w stanie nie tylko uszkodzić przeciwnika, ale również odnowić część poziomu pochodni. Wykorzystaj to na dłuższych wyprawach lub gdy zabraknie Ci zapasowych pochodni

Zalety	Wady
+ Wysoka wytrzymałość i przyzwoite zaklęcia ofensywne **+ Jeden z najlepszych i zdecydowanie najpewniejszy uzdrowiciel w grze** **+ Dobra kontrola pola walki** **+ Możliwość odnawiania pochodni** **+ Możliwość osłabiania wrogów - zarówno ich obrażeń jak i uników**	**- Niska mobilność** **- Brak drużynowych wzmocnień** **- Średnia prędkość** **- Słabe leczenia przez pierwsze poziomy**

Umiejętności bojowe

Nazwa	**Ikona**	**Pozycja**	**Cele**	**Opis** (kolejne poziomy)
Cios Maczugą				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2%
Wyrok				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **OBR mod**: -20 / -20 / -20 / -20 / -20% **Na siebie:** **Ulecz:** 3 / 3 / 4 / 4 / 5
Oślepiająca Światłość				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -75 / -75 / -75 / -75 / -75% **Ogłuszenie:** (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe) **Zwiększenie poziomu pochodni** o 6
Boża Łaska			1 towarzysz	**Rodzaj**: uzdrowienie **Ulecz:** 3-5 / 4-6 / 5-7 / 6-7 / 7-8
Boskie Pocieszenie			Drużyna	**Rodzaj**: uzdrowienie **Na drużynę:** **Ulecz:** 1-2 / 1-3 / 2-3 / 3-3 / 3-4

Oświecenie				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -50 / -50 / -50 / -50 / -50% **Zmniejszenie uników celu:** -20 / -23 / -25 / -27 / -30 (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe) **Zwiększenie poziomu pochodni o:** 5 / 6 / 7 / 8 / 10
Ręka Światłości				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -50 / -50 / -50 / -50 / -50% **Zmniejszenie obrażeń celu:** -20 / -23 / -25 / -27 / -30% (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe) **Zmniejszenie celności celu**: -7 / -8 / -9 / -10 / -10 (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe) **Na siebie:** **Dodatkowe obrażenia przeciwko Plugawym:** +15 / +20 / +25 / +30 / +35%

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres

Błogosławieństwo		3	1 towarzysz	+10 do celności +10 do uników
Pieśń		3	1 towarzysz	**Jeśli cel jest religijny**: -20% obrażeń od stresu **Jeśli cel jest niereligijny**: -10% obrażeń od stresu **Jeśli cel jest religijny**: zmniejsz poziom stresu o 15 **Jeśli cel nie jest religijny**: zmniejsz poziom stresu o 5
Modlitwa		4	Wszyscy towarzysze	**Jeśli cel jest religijny**: zmniejsz poziom stresu o 15 **Jeśli cel jest niereligijny**: zmniejsz poziom stresu o 5 **Jeśli cel jest religijny**: +15% do ochrony **Jeśli cel jest niereligijny**: +5% do ochrony
Sanktuarium		4	Wszyscy towarzysze	Zapobiega nocnym zasadzkom **Jeśli kompani mają osłabienie śmiertelności**: wylecz 50% punktów zdrowia **Jeśli kompani mają osłabienie śmiertelności**: zmniejsz poziom stresu o 25

Wstręt / Abomination

Wstręt (Abomination) jest klasą wyjątkową w porównaniu do reszty bohaterów dostępnych w grze. Jest to spowodowane przede wszystkim tym, iż od samego początku ma on dostęp do wszystkich umiejętności, przez co nie trzeba wydawać cennej gotówki, by móc je wszystkie przetestować.

Za sprawą swojej unikalnej zdolności - Transformacja - potrafi przeistoczyć się w potwora, zyskując dodatkowe statystyki, jednak powodując przy tym trochę stresu dla reszty drużyny. Transformacja jest także związana z jego umiejętnościami - w postaci człowieka ma on dostęp do 3 zdolności, a w postaci potwora do kolejnych trzech, co sprawia, że może on korzystać ze wszystkich swoich ataków podczas jednej walki. Warto też zaznaczyć, że zmiana postaci nie kosztuje go tury - jednak zmienić w potwora może się jedynie raz, a gdy wrócisz do postaci człowieka nie dasz rady aktywować ponownie transformacji.

Klasa ta doskonale nadaje się do walki na pierwszej lub drugiej pozycji, gdzie spisuje się tak jako tank, jako klasa wsparcia, ze względu na możliwość zatruwania wrogiej drużyny. Posiada on bardzo dobre statystyki, a z nich na przód wybija się nadzwyczajnie wysoki współczynnik ataku i szybkości. Jest jednak jeden minus - nie może on być w drużynie razem z religijnymi postaciami (a więc Leperem, Vestalem i Crusaderem), przez co jego użycie jest dość ograniczone.

Jeśli chcesz korzystać z Abomination, warto wziąć do drużyny Okultystę, który będzie w stanie leczyć jego i resztę drużyny, a także Łowczego, który dzięki swojej zdolności Wyjec będzie w stanie zniwelować efekt transformacji (stresu).

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	26	7,5	0	7	+0	2,5%	7-14
2	33	12,5	0	7	+0	3%	8-17
3	40	17,5	0	8	+0	3,5%	10-20
4	47	22,5	0	8	+0	4%	11-22
5	54	27,5	0	9	+0	4,5%	12-25

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
40%	60%	20%	67%	40%	30%	20%	10%

Porady do klasy:

- Najlepszą pozycją dla tej klasy jest druga od przodu, pozwalająca mu na korzystanie ze wszystkich zdolności
- Z uwagi na fakt, iż nie może on być w jednej drużynie co Kapłan i Krzyżowiec, warto wziąć ze sobą Okultystę, który będzie leczyć drużynę
- Jego transformacja wywołuje stres dla całej drużyny, dlatego warto wziąć ze sobą Łowczego, który będzie mógł go zmniejszyć (za pomocą zdolności Wyjec)
- Pamiętaj, iż w każdej chwili (lecz raz na turę) możesz zmienić postać, zyskując dostęp do innych zdolności - zawsze planuj swój następny ruch

Zalety	Wady
+ Postać, która łatwo adaptuje się do sytuacji dzięki swojej transformacji **+ Dostęp do wszystkich zdolności jednocześnie** **+ Łatwy start, z uwagi na brak konieczności zakupu umiejętności** **+ Wysokie obrażenia i samowystarczalność postaci**	**- Transformacja powoduje przyrost stresu na sojusznikach** **- Wstręt nie może być w jednej drużynie z religijnymi postaciami** **- Nie może atakować 4 pozycji wroga**

Umiejętności bojowe

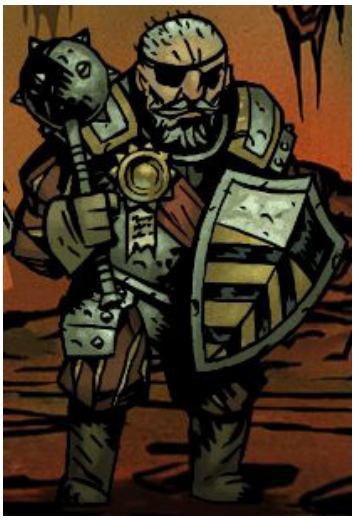
Nazwa	**Ikona**	**Pozycja**	**Cele**	**Opis** (kolejne poziomy)
Transformacja			Na siebie	**Rodzaj**: transformacja **Jako człowiek:** **Na siebie**: Zmień tryb na bestia **Odporność na zarazę**: +20 / 22 / 25 / 27 / 30 % **Obrażenia**: +10 / +14 / +17 / +21 / +25% **Stres dla reszty drużyny**: +8 / +8 / +8 / +8 / +8 **Jako bestia**: **Na siebie**: Zmień tryb na człowiek **Szybkość**: -4 / -3 / -2 / -1 / 0 **Uleczenie**: 5 / 6 / 7 / 8 / 10 punktów zdrowia **Stres dla reszty drużyny**: -1 / -1 / -2 / -2 / -3
Kajdany				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -60 / -60 / -60 / -60 / -60% **Ogłuszenie:** (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe) **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2%
Potworna Żółć				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **KRYT mod**: 1 / 2 / 2 / 2 / 3% **Zaraza:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia zarazy**: 3 / 3 / 3 / 4 / 5 pkt. / runda (3 rundy) **Zmniejszenie odporności na zarazę** : -20 / -23 / -26 / -30 / 33% (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa)

Rozgrzeszenie			Na siebie	**Rodzaj**: na siebie **Redukcja stresu**: +8 / +9 / +10 / +11 / +12 **Ulecz**: 4 / 5 / 6 / 8 / 10 / punktów zdrowia
Drapnięcie				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **OBR mod**: -40 / -40 / -40 / -40 / -40% **KRYT mod**: 3 / 4 / 4 / 4 / 4% **Na siebie**: +15 / +17 / +20 / +22 / +25% obrażeń od umiejętności Drapnięcie
Gniew				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7
Trzaśnięcie				**Rodzaj**: wręcz Przemieszcza postać o 1 pole w przód **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **OBR mod**: -25 / -25 / -25 / -25 / -25% **KRYT mod**: 2 / 3 / 4 / 4 / 4% **Odrzuć**: 2 pola w tył (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe **Na wroga**: **UNIK**: - 10 / 12 / 15 / 17 / 20 (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa) **SZYB**: - 2 / 3 / 4 / 5 / 6 (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa)

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Hamowanie gniewu		3	Na siebie	Zwiększa stres bohatera o 20 punktów Obniża stres reszty drużyny o 10 punktów
Terapia		4	Na siebie	+25% do obrażeń Zwiększa stres o 20
Przyspieszenie		3	Na siebie	+4 do szybkości
Krew nadrealnych		3	Na siebie	+40% odporności na zarazę +40% odporności na krwawienie +40% odporności na choroby +20% obrażeń od stresu

Zbrojny / Man-at-Arms



Zbrojny to postać, która najbardziej pasuje do roli typowego tanka, wymieszanego nieco z klasą wspierającą. Większość jego zdolności pozwala albo na ochronę towarzyszy, lub zwiększenie ich statystyk, albo na osłabienie lub rozbicie szeregów wroga. Wysoki współczynnik punktów zdrowia i uników okupuje jednak dość przeciętnymi obrażeniami, kiepską szybkością i średnimi odpornościami.

Zbrojny posiada jedną z dwóch (obok zdolności Łowczego) zdolność zwaną Obrońca. Po wskazaniu sojuszniczego celu pozwala mu ona na ochronienie go, przez co wszystkie ataki skierowane na tamtą postać są przenoszone na zbrojnego. Dodatkowo, na czas działania zdolności otrzymuje on sporą premię do ochrony, przez co przyjmuje znacznie mniej obrażeń. Nadaje się to wyśmienicie do ochrony mniej odpornych celów, a także w połączeniu ze zdolnością, Kara Boska.

Kara Boska pozwala mu zaatakować cel, zadając nieznaczne obrażenia, jednak nakładając przy tym na siebie znacznik (Marked) i aktywując zdolność pasywną Riposta. Każdy wróg, który go zaatakuje zostanie przez niego kontratakowany - w połączeniu z opisanym wyżej Obrońcą, może to sprawić, iż Zbrojny zaatakuje w ciągu jednej tury nawet kilkukrotnie. Trzeba jednak uważać, by nie ściągnąć na niego zbyt dużej uwagi, szczególnie od wrogów nakładających stres.

Kolejną wartą uwagi zdolnością jest Forteca, która ogłusza i odrzuca wskazany cel i przesuwa Zbrojnego o jedno miejsce - przydatne do walki z groźnymi przeciwnikami, jak i wtedy, gdy twoja drużyna zostanie przemieszana. Dwie kolejne zdolności, Rozkaz i Wzmocnienie pozwalają mu zwiększyć Celność, oraz Szybkość i Uniki całej drużyny, co jest nieocenione podczas starć z niektórymi przeciwnikami, szczególnie gdy połączy się je z Wrzaskiem, który zmniejsza Szybkość i Uniki całej wrogiej drużyny.

Zbrojny sprawdza się na dwóch pierwszych pozycjach w drużynie, skąd może aktywować wszystkie zdolności. Można również, przy użyciu odpowiednich błyskotek (Trinket) trzymać go na ostatnim miejscu, gdzie sprawdza się jako klasa wspierająca, wzmacniająca sojuszników i osłabiająca wrogów. Wspomniana błyskotka to Tarcza Strażnika, podnosząca jego ochronę, uniki i otrzymywane leczenie, gdy jest na 4 pozycji

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	31	5	0	3	+0	3,7%	5-10
2	38	10,5	0	3	+0	4,2%	6-12
3	45	15	0	4	+0	4,7%	7-13
4	52	20	0	4	+0	5,2%	7-15
5	59	25	0	5	+0	5,7%	8-16

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
50%	30%	30%	67%	50%	40%	30%	10%

Porady do klasy:

- Najlepszą pozycją dla tej klasy jest pierwsza i druga od przodu, pozwalająca mu na korzystanie ze wszystkich zdolności
- Sprawdza się doskonale w roli tanka, który ściąga obrażenia z wybranego sojusznika na siebie.
- Kara Boska to potężna zdolność, dzięki której Zbrojny może wykonać nawet kilka ataków w jednej turze, jednak może to ściągnąć na niego zbyt dużo uwagi i szybko podnieść jego stres.
- Może on też być wykorzystywany z czwartego szeregu, gdzie będzie w stanie wzmacniać twoją drużynę i osłabiać wrogą. Efekty dodatkowo wzmacnia błyskotka (Trinket) Tarcza Strażnika, podnosząca jego ochronę, uniki i otrzymywane leczenie, gdy jest na 4 pozycji.

Zalety	Wady
+ Doskonale spisuje się w roli tanka, zbierającego na siebie obrażenia innych **+ Może zwiększać skuteczność swojej drużyny i/lub osłabiać wrogą** **+ Spisuje się dobrze na każdej pozycji** **+ Kara Boska, z odpowiednimi błyskotkami i wzmocnieniami może rozwalić cała drużynę wroga w jedną turę** **+ Potężne zdolności obozowe, wpływające na całą drużynę**	**- Przeciętne obrażenia i odporności** **- Nie jest zbyt samodzielny - nie ma możliwości wyleczenia ran czy stresu** **- Kara Boska może bardzo źle się skończyć** **- Nie może atakować 4 pozycji wroga**

Umiejętności bojowe

Nazwa	**Ikona**	**Pozycja**	**Cele**	**Opis** (kolejne poziomy)
Natarcie				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7%
Forteca				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 90 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **OBR mod**: -60 / -60 / -60 / -60 / -60% **Ogłuszenie:** (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe) **Odrzuć:** 1 pole w tył (100 / 110 / 119 /129 /139% bazowe)
Wrzask				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 95 / 100 / 105 / 110 **OBR mod**: -90 / -90 / -90 / -90 / -90% **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **Na wroga:** **UNIK:** -5 / -6 / -7 / -8 / -10 (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa) **SZYBKOŚĆ**: -5 / -5 / -6 / -6 / -7 (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowa)
Obrońca				**Rodzaj**: wzmocnienie **Na siebie:** zwiększenie OCHRONY o 25 / 30 / 35 / 40 / 45% **Na sojusznika:** ochrona sojusznika (przyjmuje za niego obrażenia)

Kara Boska				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **OBR mod**: -75 / -75 / -75 / -75 / -75% **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **Na siebie**: **Oznaczenie (Marked)** **Aktywuje Ripostę** **Dodatkowe obrażenia przy Ripoście**: +0 / +5 / +10 / +15 / +20% **Dodatkowa celność przy Ripoście**: +0 / +5 / +10 / +15 / +20
Rozkaz				**Rodzaj**: wzmocnienie **Drużyna:** **Zwiększenie celności:** +10 / +11 / +12 / +13 / +15
Wzmocnienie				**Rodzaj**: wzmocnienie **Drużyna:** **Zwiększenie uników:** +5 / +6 / +7 / +8 / +9 **Zwiększenie szybkości**: +2 / +3 / +3 / +4 / +5

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Konserwacja		4	Na siebie	+10% OCHRONY +15% OBRAŻEŃ
Taktyka		4	Na siebie	Na siebie: + 10 UNIK + 3% KRYT Na kompanów: + 10 UNIK + 3% KRYT
Szkolenie		3	1 towarzysz	+4 UNIK +3 do szybkości
Trening Bojowy		4	Wszyscy kompani	+10% OBRAŻEŃ (75% szansy) +5% KRYT

Łowczy / Hound Master

Łowczy (Hound Master) to jedna z najbardziej unikalnych klas w grze, głównie z uwagi na fakt, iż nie jest to pojedyncza osoba - bohaterowi zawsze towarzyszy jego wierny psiak, który przeprowadza lwią część ataków. Łowczy to mieszanka klasy zadającej obrażenia i wspierającej - jest też dość samowystarczalny, gdyż potrafi uleczyć swoje własne rany i zmniejszyć stres swój i sojuszników. Posiada dość sporo punktów zdrowia, dobrą szybkość i szanse na trafienie krytyczne, jednak jego odporności i obrażenia "zwykłe" są co najwyżej średnie.

Jeśli chodzi o zdolności ofensywne Łowczego, jego zdecydowanie największym atutem są możliwości nałożenia efektów krwawienia. Zdolność Atak Ogara, prócz zadawania olbrzymich obrażeń oznaczonym (Marked) celom (nawet do +100%!) i przeciwnikom typu bestia, daje bardzo dużą szansę nałożenia także efektu krwawienia. Druga zdolność, Ugryzienie, to jedyna w grze zdolność która pozwala nałożyć efekt obrażeń rozłożonych w czasie na całą wrogą drużynę i choć zadaje ona znikome obrażenia "normalne", to efekt krwawienia szybko można skumulować do gigantycznych wartości.

Łowczy posiada podobną zdolność do Zbrojnego - Pies Stróżujący. Po wskazaniu sojuszniczego celu pozwala mu ona na ochronienie go, przez co wszystkie ataki skierowane na tamtą postać są przenoszone na zbrojnego. Dodatkowo, na czas działania zdolności otrzymuje on sporą premię do uników, przez co znacznie trudniej jest go trafić. Nadaje się to wyśmienicie do ochrony mniej odpornych celów. Pamiętaj jednak, że jeśli wrogowi uda się trafić, to w przeciwieństwie do Zbrojnego Łowczy nie otrzyma mniejszych, a pełne obrażenia - może się to skończyć bardzo źle.

Jedną z najlepszych zdolności Łowczego jest Wyjec - umiejętność ta jako jedyna w grze pozwala zmniejszyć stres nawet całej drużyny za jednym razem. Okupione jest to jednak dość niską szansą powodzenia (65%), lecz przy odrobinie szczęścia i wytrwałości będzie w stanie utrzymać stres całej twojej drużyny na praktycznie nieistniejącym poziomie.

Warto też wspomnieć o jego Obuchu - jest to dość standardowa umiejętność, która zadaje znikome obrażenia, jednak posiada jedną z najwyższych w grze szans na ogłuszenie celu. Nie można też zapomnieć o Gwizdku, który oznacza cel (Marked) i zmniejsza o wartość procentową (zależną od poziomu) ochronę celu - doskonale sprawdza się w walce z opancerzonymi celami i częścią bossów.

Łowczy jest klasą, którą wykorzystać można praktycznie na każdej pozycji, w zależności od tego, co chcemy osiągnąć. Utrzymywany na 2 pozycji będzie w stanie wykorzystać wszystkie swoje ofensywne zdolności, jeśli jednak będziemy chcieli wykorzystać zdolność zmniejszającą stres (Wyjec), trzeba będzie go przenieść na 3 lub 4 pozycję, skąd jednak może wykorzystać praktycznie każdą zdolność, nie licząc Obucha.

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	21	10	0	6	+0	5%	4-7
2	28	15	0	6	+0	5,5%	5-8
3	35	20	0	7	+0	6%	6-10
4	42	25	0	7	+0	6,5%	6-11
5	49	30	0	8	+0	7%	7-13

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
40%	40%	30%	67%	40%	40%	30%	10%

Porady do klasy:

1. Najlepszą pozycją dla tej postaci jest 3 lub 4, skąd może korzystać z praktycznie wszystkich zdolności (prócz Obucha), pozostawiając jednocześnie poza atakami sporej części wrogów.
2. Doskonale nadaje się do walk z przeciwnikami, którzy są podatni na krwawienie, jednak trzeba trzymać się z daleka od tych, którzy są na nie odporne (np. Nieumarli / Undead).
3. Dzięki Gwizdkowi świetnie sprawdza się w drużynie która skupia się na oznaczaniu i zadawaniu obrażeń oznaczonym wrogom (Marked) - zdolność przydaje się także na opancerzone (z dużą ilością ochrony) cele.
4. Bezapelacyjnie najlepsza klasa w grze do zmniejszania stresu - choć zdolność Wyjec potrafi być dość kapryśna z uwagi na średnią szansę powodzenia.
5. Pamiętaj, że każdy Łowczy idzie na misję z dwoma sztukami Psich Przysmaków. Ich aktywacja daje olbrzymią premię do skuteczności i obrażeń zadawanych przez łowczego na 3 tury - dobrze to wykorzystaj!

Zalety	Wady
+ Bardzo uniwersalna klasa - może służyć do zadawania obrażeń, wspierania, czy w pewnym stopniu pełnić rolę tanka; skuteczny na każdej pozycji **+ Może nałożyć efekt krwawienia na całą wrogą drużynę jednocześnie** **+ Zdolność ogłuszająca, Obuch, z bardzo wysoką szansą powodzenia** **+ Zdolność Wyjec pozwala na zmniejszenie stresu całej drużyny gracza** **+ Samowystarczalny - potrafi wyleczyć rany i stres na własną rękę** **+ Zdolność Gwizdek pozwala oznaczać cele, zmniejszając jednocześnie ich ochronę - zdolność Atak Ogara zyskuje do 100% obrażeń na oznaczonym celu** **+ Zdolność Pies Stróżujący pozwala ochraniać cel**	**- Przeciętne obrażenia zwykłe i odporności** **- Zdolność Pies Stróżujący zwiększa szansę na unik, lecz nie zmniejsza obrażeń, przez co może się ona źle skończyć** **- Nieskuteczny w walce z wrogami odpornymi na krwawienie** **- Nie może atakować 4 pozycji wroga** **- Psie Przysmaki, choć bardzo skuteczne, zajmują cenne miejsce w ekwipunku**

Umiejętności bojowe

Nazwa	**Ikona**	**Pozycja**	**Cele**	**Opis** (kolejne poziomy)
Atak Ogara				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 85 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 2 / 3 / 4 / 4 / 4% **Krwawienie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 1 / 1 / 2 / 2 / 3 pkt. / runda (3 rundy) **Na siebie:** **Dodatkowe obrażenia przeciwko Bestiom:** +15 / +20 / +25 / +30 / +35% **Dodatkowe obrażenia przeciwko naznaczonym (Marked) celom:** +60 / +70 / +80 / +90 / +100%
Ugryzienie				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -80 / -80 / -80 / -80 / -80% **Krwawienie:** (100 / 110 / 119 / 129 / 139% bazowe) **Obrażenia krwawienia**: 1 / 1 / 2 / 2 / 3 pkt. / runda (3 rundy)
Gwizdek				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 100 / 105 / 110 / 115 / 120 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **Na wroga:** **Oznaczenie wroga (Marked)** **Zmniejszenie ochrony:** -20 / -22 / -25 / -27 / -30%

Wyjec				**Rodzaj**: uzdrowienie **Na drużynę:** **Zmniejszenie stresu:** +3 / +4 / +5 / +6 / +7 (65% szansy)
Pies Stróżujący				**Rodzaj**: wzmocnienie **Na siebie:** zwiększenie UNIK o 15 / 18 / 20 / 22 / 25 **Na sojusznika:** ochrona sojusznika (przyjmuje za niego obrażenia)
Lizanie Ran			Na siebie	**Rodzaj**: uzdrowienie **Na siebie:** **Uleczenie:** 5 / 6 / 7 / 8 / 10 punktów zdrowia
Obuch				**Rodzaj**: wręcz **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **KRYT mod**: 1 / 2 / 2 / 2 / 3% **OBR mod**: -50 / -50 / -50 / -50 / -50% **Ogłuszenie:** (124 / 134 / 144 /154 /165% bazowe)

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Warta Ogara		4	Na siebie	-20% do szansy zaskoczenia drużyny +20% do szansy zaskoczenia potworów Zapobiega nocnym zasadzkom
Dogoterapia		2	Wszyscy kompani	Zmniejsza poziom stresu o 10 -10% do obrażeń od stresu
Najlepszy Przyjaciel		3	Na siebie	Zmniejsza poziom stresu o 20
Uwolnić Ogara		4	Na siebie	+50% do szansy rozpoznania (Scouting)

Kuszniczka / Arbalest

Kuszniczka łączy cechy postaci skupiającej się na zadawaniu jak największych obrażeń, jak i klasy wspierającej, oferującej całą masę przydatnych zdolności, które wzmacniając drużynę i osłabiają wrogów. Jest to klasa która zadaje praktycznie największe obrażenia w grze, choć potrzebuje do tego odrobiny przygotowania (oznaczenie celu). Posiada wysoką szansę na trafienie krytyczne, nadzwyczajnie wysoką ilość punktów zdrowia (zważywszy jej pozycję i funkcję), lecz jej szybkość uniki i odporności są dość przeciętne.

Jej najmocniejszą zdolnością jest bez wątpienia Snajperska Precyzja. Sama w sobie zadaje już spore obrażenia i ma wysoką szansę na trafienie krytyczne, lecz pełnię możliwości osiąga dopiero na oznaczonym (Marked) celu - dzięki temu jest w stanie zadać nawet o 100% (!) więcej obrażeń, przy dodatkowych 10% (!) szansy na trafienie krytyczne. Przy jej wykorzystaniu Kuszniczka jest w stanie ustrzelić jednym atakiem większość celów w grze. Do oznaczania celów wykorzystać można jej własną zdolność - Snajperskie Oznaczenie (które zmniejsza też unik celu) - bądź oznaczenie innej klasy (jak Łowca Nagród, Łowczy, czy Okultysta).

Kuszniczka posiada dwie zdolności, która wpływają negatywnie na wrogą drużynę. Ogień Zaporowy pozwala jej zadać niewielkie obrażenia, zmniejszając przy tym szanse na trafienie i szansę na krytyk trafionych wrogów - przy starciu z niektórymi przeciwnikami ta druga cecha jest nieoceniona. Bola z kolei pozwala jej odrzucić dwa pierwsze cele w szeregu wroga, wprowadzając spore zamieszanie - część wrogów nie może skutecznie atakować z innego szeregu, niż ten, w którym się pojawiają (szczególnie przeciwnicy nakładający stres, a ci pójdą w takim przypadku na przód).

Nieocenioną zdolnością tej klasy jest Bitewny Opatrunek. Pozwala on odnawiać średnią ilość punktów zdrowia, jednak ważniejszą cechą jest zwiększenie otrzymywanych leczeń o wartość procentową - w ten sposób każde kolejne będzie przywracać więcej zdrowia. Doskonale współgra to w drużynie z Kapłanką / Okultystą, gdyż zwiększa ich skuteczność. Zdolność Flara pozwala na ściągnięcie z sojusznika oznaczenia i ogłuszenia (przydatne podczas walki z bossem Swine), daje niewielką premię do odporności na osłabienia i podnosi nieznacznie poziom pochodni. Nie można też zapomnieć o Na Oślep, która pozwala atakować każdy cel, w dodatku po trafieniu zwiększa szybkość Kuszniczki - niestety wybiera ona cel losowo.

Kuszniczka sprawdza się najlepiej (i w zasadzie jedynie) na 3 i 4 pozycji w drużynie, skąd ma dostęp do wszystkich zdolności. Doskonale współgra z innymi klasami leczącymi (a także zdolnościami leczącymi pozostałych klas), a także z tymi, które mogą nałożyć oznaczenie na wroga (bądź potrzebują jej oznaczenia).

Statystyki

Poziom	Zdrowie	Unik	Ochrona	Szybkość	Celność	Krytyk	Obrażenia
1	27	0	0	3	+0	7,5%	4-9
2	34	5	0	3	+0	8%	5-11
3	41	10	0	4	+0	8,5%	6-13
4	48	15	0	4	+0	9%	6-14
5	55	20	0	5	+0	9,5%	7-16

Odporności

Ogłuszenie	Zaraza	Choroba	Cios Śm.	Przesunięcie	Krawienie	Osłabienie	Pułapka
40%	40%	30%	67%	40%	30%	30%	10%

Porady do klasy:

1. Najlepszą pozycją dla tej postaci jest 3 lub 4, skąd może korzystać ze wszystkich zdolności, będąc jednocześnie poza ogniem większości wrogów.
2. Dzięki Snajperskiemu Oznaczeniu świetnie sprawdza się w drużynie która skupia się na oznaczaniu i zadawaniu obrażeń oznaczonym wrogom (Marked) - zdolność przydaje się także na trudne do trafienia (z wysokim atrybutem UNIK) cele.
3. Postać doskonale nadaje się do eliminacji celów na tyle szeregu wroga - szczególnie tych, którzy nakładają na drużynę stres. Wysoka celność i obrażenia jej Snajperskiej Precyzji to prawie zawsze gwarancja śmierci jednego wroga od pojedynczego ataku.

Zalety	Wady
+ Postać zadająca ekstremalne obrażenia, szczególnie celom oznaczonym (Marked) **+ Bardzo duża ilość punktów zdrowia, szczególnie jak na postać walczącą z dystansu** **+ Wysoka szansa na trafienie krytyczne - łatwo o krytyka, który zmniejsza stres** **+ Możliwość leczenia i zwiększania skuteczności innych postaci leczących w drużynie** **+ Możliwość oznaczania celów, zmniejszając przy tym jednocześnie ich uniki** **+ Potrafi zasiać sporo zamieszania w szeregach wroga dzięki Boli i Ogniowi Zaporowemu** **+ Zdolność Flara ściąga ogłuszenia i oznaczenia wrogów**	**- Dość niska szybkość** **- Przeciętne odporności** **- Brak obrażeń od krwawienia / zatruć, brak ogłuszenia** **- Jej najmocniejsza umiejętność, Snajperska Precyzja, nie pozwala na atak 1 pozycji wroga** **- nie da się użyć Bitewnego Opatrunku z 4 pozycji na samego siebie**

Umiejętności bojowe

Nazwa	Ikona	Pozycja	Cele	Opis (kolejne poziomy)
Snajperska Precyzja				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **Na siebie:** **Dodatkowe obrażenia przeciwko oznaczonym (Marked) celom:** +50 / +60 / +70 / +80 / +100% **Dodatkowa szansa na krytyk przeciwko oznaczonym (Marked) celom:** +5 / +6 / +7 / +8 / +10%
Ogień Zaporowy				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 90 / 90 / 95 / 100 / 105 **KRYT mod**: -5 / -4 / -4 / -4 / -3% **OBR mod**: -80 / -80 / -80 / -80 / -80% **Na wroga:** **Zmniejszenie celności:** -5 / -6 / -7 / -8 / -10 **Zmniejszenie szansy na trafienie krytyczne:** 5 / -6 / -7 / -8 / -10
Snajperskie Oznaczenie				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 100 / 105 / 110 / 115 / 120 **OBR mod**: -100 / -100 / -100 / -100 / -100% **Na wroga:** **Oznaczenie wroga (Marked)** **Zmniejszenie uników:** -20 / -22 / -25 / -27 / -30%

Bola				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 95 / 100 / 105 / 110 / 115 **KRYT mod**: 5 / 6 / 6 / 6 / 7% **OBR mod**: -50 / -50 / -50 / -50 / -50% **Na wroga:** **Odrzuć:** 1 pole w tył (64 / 74 / 84 /94 /104% bazowe)
Na Oślep				**Rodzaj**: dystansowy **CEL bazowa**: 80 / 85 / 90 / 95 / 100 **KRYT mod**: 0 / 0 / 1 / 2 / 2% **OBR mod**: -10 / -10 / -10 / -10 / -10% **Na siebie:** zwiększenie szybkości +5 / +6 / +7 / +8 / +9
Bitewny Opatrunek				**Rodzaj**: uzdrowienie **Uleczenie:** 5 / 6 / 7 / 8 / 10 punktów zdrowia **Zwiększenie skuteczności leczeń**: +20 / +24 / +28 / +33 / +38%
Flara				**Rodzaj**: uzdrowienie **Usuwa ogłuszenie** **Usuwa oznaczenie** **Zwiększa odporność na osłabienie:** +10 / +12,5 / +15 / +17,5 / +20% **Zwiększa poziom pochodni**: +3 / +4 / +5 / +6 / +7

Umiejętności obozowe

Nazwa	Ikona	Koszt czasu	Cel	Efekt
Zachęta		2	1 towarzysz	Zmniejsza poziom stresu o 15
Opatrunek		2	1 towarzysz	Leczy 15% punktów zdrowia Hamuje krwawienie celu Usuwa truciznę (zarazę) celu
Motywacja		2	1 towarzysz	+15% do odporności na stres
Kuracja Polowa		3	1 towarzysz	50% szansy na uleczenie 35% punktów zdrowia 50% szansy na uleczenie 50% punktów zdrowia Zniwelowanie efektu krwawienia
Plan Marszu		3	Wszyscy kompani	+2 szybkość
Naprawa Kuszy		3	Na siebie	+10 CEL w walce dystansowej +20% obrażeń w walce dystansowej +5% szansy na trafienie krytyczne w walce dystansowej -2 szybkość
Triada		3	Wszyscy kompani	Leczenie 35% punktów zdrowia

Błyskotki / Trinkets

Rekomendowane błyskotki dla klas

W grze dostępnych jest kilkaset rozmaitych błyskotek, podzielonych na klasy, które mogą je nosić (część dostępna dla wszystkich) i ze względu na ich rzadkość. Każda klasa może nosić łącznie dwie sztuki, jednak nie mogą się one powtarzać. W grze dostępne jest:

1. 65 pospolitych (common) błyskotek
2. 38 rzadkich (uncommon - zielone) błyskotek
3. 29 rzadkich (rare - niebieskie) błyskotek
4. 27 bardzo rzadkich (very rare) błyskotek
5. 14 Antenackich (Ancestral) błyskotek
6. 1 błyskotka powiązana z zadaniami w ostatniej lokacji, Darkest Dungeon
7. 8 błyskotek trofeów (Trophy), otrzymywanych za pokonanie bossów na 3 poziomie trudności.

Możliwości łączenia błyskotek na danych postaciach są dosłownie setki, lecz poniżej zostaną przedstawione te najbardziej powszechne i prawdopodobnie najskuteczniejsze.

Klasa	Wariant 1	Wariant 2
Wstręt (Abomination)	**Ancestor's Pen + Feather Crystal** **Profity**: zwiększona szybkość, uniki, szansa na trafienie krytyczne i obrażenia	**Berserk Charm + Restraining Padlock** **Profity**: zwiększona szybkość, obrażenia, zmniejszony stres dla drużyny podczas transformacji w bestię
Kuszniczka (Arbalest)	**Ancestor's Musket Ball + Wrathful Bandana** **Profity**: zwiększone obrażenia i szansa krytyczna zdolności dystansowych, zwiększone obrażenia	**Bull's Eye Bandana + Wrathful Bandana** **Profity**: zwiększona celność, szansa na trafienie krytyczne i obrażenia
Łowca Nagród (Bounty Hunter)	**Ancestor's Pen + Hunter's Talon** **Profity**: zwiększona szansa na trafienie krytyczne, celność, obrażenia zdolności wręcz	**Hunter's Talon + Wounding Helmet** **Profity**: zwiększona szansa na trafienie krytyczne, celność, obrażenia zdolności wręcz

Krzyżowiec (Crusader)	**Berserk Charm + Legendary Bracer** **Profity**: szybkość obrażenia,	**Tough Ring + Berserk Charm** **Profity**: ochrona, maksymalne zdrowie, obrażenia
Hiena Cmentarna (Grave Digger)	**Raider's Talisman + Lucky Talisman** **Profity**: szansa na trafienie krytyczne, rozbrajanie pułapek, większa szansa na rozpoznanie, zwiększone uniki i celność	**Feather Crystal + Raider's Talisman** **Profity:** szansa na trafienie krytyczne, rozbrajanie pułapek, większa szansa na rozpoznanie, zwiększone uniki i szybkość
Arlekin (Jester)	**Feather Crystal + Camouflage Cloak** **Profity**: zwiększona szybkość I uniki	**Feather Crystal + Ancestor's Coat** **Profity**: Zwiększona szybkość i uniki
Awanturniczka (Hellion)	**Ancestor's Pen + Berserk Charm** **Profity**: zwiększone obrażenia, szansa na trafienie krytyczne, szybkość	**Ancestor's Pen + Legendary Bracer** **Profity**: zwiększone obrażenia, szansa na trafienie krytyczne
Oprych (Highwayman)	**Gunslinger's Buckle + Berserk Charm** **Profity**: zwiększone obrażenia i celność zdolności dystansowych, szybkość i obrażenia	**Gunslinger's Buckle + Ancestor's Musket Ball** **Profity**: zwiększone obrażenia i celność zdolności dystansowych
Łowczy (Hound Master)	**Feather Crystal + Camouflage Cloak** **Profity**: zwiększona szybkość, uniki	Spiked Colar + Feather Crystal **Profity**: zwiększona szybkość, uniki, obrażenia I szansa na krwawienie
Trędowaty (Leper)	**Focus Ring / Fortunate Armlet + Tough Ring** **Profity**: zwiększona celność I szansa na trafienie krytyczne	**Focus Ring + Legendary Bracer** **Profity**: zwiększona celność, szansa na trafienie krytyczne, obrażenia
Zbrojny (Man-at-Arms)	**Camouflage Cloak + Feather Crystal** **Profity**: zwiększona szybkość i uniki	**Guardian's Shield + Feather Crystal** **Profity**: zwiększona szybkość i uniki (jeśli na 4 pozycji) zwiększona ochrona, otrzymywane leczenie i uniki

Kapłanka (Vestal)	**Sacred Scroll + Tome of Holy Healing** **Profity**: zmniejszone obrażenia od stresu i zwiększona skuteczność leczeń	**Tough Ring + Haste Chalice** **Profity**: zwiększone maksymalne punkty życia, ochrona, szybkość
Okultysta (Occultist)	**Feater Crystal + Cleansing Crystal** **Profity**: zwiększona szybkość, uniki i odporności; zmniejszona szansa na wywołanie krwawienia podczas leczenia	**Camouflage Cloak + Cleansing Crystal** **Profity**: zwiększone uniki i odporności; mniejszona szansa na wywołanie krwawienia podczas leczenia
Badaczka Zarazy (Plague Doctor)	**Blasphemous Vial + Poisoned Herb** **Profity**: zwiększona celność i szansa na ogłuszenie i zatrucie celu	**Blasphemous Vial + Feater Crystal** **Profity**: zwiększona celność i szansa na ogłuszenie i zatrucie celu, zwiększone uniki i szybkość

Nawyki / Quirk

Pozytywne

Poniżej znajduje się tabela przedstawiająca pełną listę nawyków pozytywnych, wraz z ich wpływem na postać.

Nazwa	**Działanie**
Armor Tinker	-20% koszt ulepszenia pancerzy
Weapon Tinker	-20% koszt ulepszenia broni
Back Tracker	Postać nie otrzymuje stresu podczas cofania się w korytarzu
Balanced	+15% odporności na przesunięcie
Beast Hater	+15% obrażeń przeciwko Bestiom, -15% otrzymywanego stresu w walce z Bestiami
Clotter	+15% odporności na krwawienie
Clutch Hitter	+3% do szansy na trafienie krytyczne gdy postać ma mniej niż 50% punktów zdrowia
Cove Tactician	+15% obrażeń w Zatoce
Deadly	+1% szansy na trafienie krytyczne
Eagle Eye	+3% szansy na trafienie krytyczne przy pomocy zdolności dystansowych
Early Riser	+2 do szybkości, gdy poziom oświetlenia wynosi ponad 75
Eldritch Hater	+15% obrażeń przeciwko Nadrealnym, -15% otrzymywanego stresu w walce z Nadrealnymi
Evasive	+5 do uników

Fast Healer	+10% do zdolności uzdrawiających podczas obozowania
Fated	Szansa zmiany dowolnego pudła na trafienie
Healer's Gift	+20% do zdolności uzdrawiających podczas obozowania
Hard Noggin	+15% odporności na ogłuszenie
Hard Skinned	+10% ochrony
Hatred of Unholy	+15% obrażeń przeciwko Plugawym, -15% otrzymywanego stresu w walce z Plugawymi
Improved Balance	+15% szansy na uniknięcie wypchnięcia bądź pociągnięcia na inną pozycję
Irrepressible	+5% szansy na cnotę
Last Gasp	+1 szybkości gdy zdrowie bohatera nie przekracza 50%
Lurker	+10% obrażeń przy poziomie światła poniżej 26
Mankind Hater	+15% obrażeń przeciwko Człowiekowi, -15% otrzymywanego stresu w walce z Człowiekiem
Mankind Slayer	+10 do celności przeciwko Człowiekowi, +3% do szansy na trafienie krytyczne przeciwko Człowiekowi
Meditator	Zwiększa ilość regenerowanego stresu podczas medytacji w Opactwie i podczas obozowania
Natural Eye	+5 do celności dla ataków dystansowych
Natural Swing	+5 do celności dla ataków wręcz
Night Owl	+2 do szybkości, gdy pochodnia nie przekracza 26
Nymphomania	+20% do odzyskiwanego stresu podczas pobytu w Zamtuzie
On Guard	+4 do szybkości i +5 do uników podczas pierwszej rundy walki
Photomania	-20% obrażeń od stresu, gdy poziom światła przewyższa 75
Precise Striker	+3% szansy na trafienie krytyczne dla ataków wręcz

Quickdraw	+4 do szybkości podczas pierwszej rundy walki
Quick Reflexes	+2 do szybkości
Resilient	+10% leczenia stresu
Robust	+15% odporności na choroby
Ruins Adventurer	-20% obrażeń od stresu w ruinach
Ruins Explorer	+20% szansy na rozpoznanie w ruinach
Ruins Scrounger	+10% szansy na rozpoznanie w ruinach
Ruins Tactician	+15% obrażeń w ruinach
Second Wind	+10% do obrażeń, gdy zdrowie nie przewyższa 50%
Beast Slayer	+10 do celności i +3% do szansy na trafienie krytyczne przeciwko Bestiom
Eldritch Slayer	+10 do celności i +3% do szansy na trafienie krytyczne przeciwko Nadrealnym
Unholy Slayer	+10 do celności i +3% do szansy na trafienie krytyczne przeciwko Plugawym
Slugger	+10% obrażeń do ataków wręcz
Steady	-10% obrażeń od stresu
Stout	+15% otrzymywanego leczenia podczas obozowania
Stress Faster	-100% konsumowanego jedzenia, gdy stress przekracza 50
Thick Blooded	+10% do odporności na zarazę
Tough	+10% do maksymalnych punktów zdrowia
Unerring	+10% obrażeń do ataków dystansowych
Unyielding	+10% odporności na cios śmierci
Warrens Adventurer	+20% odporności na stres w Norojowisku

Warrens Explorer	+20% szansy na zwiad w Norojowisku
Warrens Scrounger	+10% szansy na zwiad w Norojowisku
Warrens Tactician	+15% obrażeń w Norojowisku
Warrior of Light	+10% obrażeń, gdy światło przewyższa 75
Weald Adventurer	+20% odporności na stres w Kniei
Weald Explorer	+20% szansy na zwiad w Kniei
Weald Scrounger	+10% szansy na zwiad w Kniei
Weald Tactician	+15% obrażeń w Kniei

Negatywne

Poniżej znajduje się tabela przedstawiająca pełną listę nawyków negatywnych, wraz z ich wpływem na postać.

Nazwa	**Działanie**
Ablutomania	Obsesja czystości. Skory do badania fontann.
Anemic	-10% do odporności na krwawienie.
Automatonophobia	-20% odporności na stres w walce z Człowiekiem
Bad Gambler	Większa szansa na utratę pieniędzy podczas hazardu.
Bloodthirsty	Zafascynowany ranami I torturami. Skory do badania curio związanych ze zwłokami.
Bulimic	-20% otrzymywanego leczenia podczas obozowania.
Calm	-15% obrażeń podczas pierwszej rundy.
Claustrophobia	Paniczny strach przed zamkniętymi przestrzeniami. 20% zwiększony stres podczas przemierzania korytarzy.
Clumsy	-5 do uników
Compulsive	Cierpi na niekontrolowany pociąg do wykonywania niektórych czynności. Skory do aktywowania każdego typu curio.
Curious	Obsesja na punkcie pozyskiwania wiedzy. Skory do aktywowania każdego typu Curio.
Dacnomania	Obsesja na punkcie zabijania. Skory do badania curio związanych ze zwłokami.
Dark Temptation	Skory do zgłębiania tajemnic ciemnych mocy (curio rodzaju Plugawy).

Demonomania	Wierzy że jest opętany przez demony. Skory do otwierania curio typu Plugawy.
Deviant Tastes	Zakaz wstępu do Zamtuza.
Dipsomania	Niepohamowana rządza alkoholu. Skory do badania kurio związanego z napitkami.
Diurnal	-2 do szybkości, gdy światło poniżej 25.
Egomania	Obsesja na punkcie wielbienia samego siebie.
Enlightened	W mieście może jedynie medytować by zmniejszyć stres.
Faithless	Nie będzie się modlił czy spędzał czasu w Sali Pokuty by zredukować stres.
Fear of Beast	-15% odporności na stres, -10 do celności podczas walki z Bestiami.
Fear of Eldritch	-15% odporności na stres, -10 do celności podczas walki z Nadrealnymi.
Fear of Mankind	-15% odporności na stres, -10 do celności podczas walki z Człowiekiem.
Fear of Unholy	-15% odporności na stres, -10 do celności podczas walki z Plugawymi.
Flagellant	Będzie jedynie spędzał czas Sali pokutnej by zredukować stres.
Flawed Release	-3% szansy na trafienie krytyczne zdolności dystansowych.
Fragile	-10% do maksymalnych punktów zdrowia
Gambler	W mieście będzie jedynie uprawiał hazard.
God Fearing	W mieście będzie jedynie się modłił.
Guilty Conscience	Bears the crushing guilt of deeds real and imagined. Prone to investigate
Hagiomania	Obsesja na punkcie świętości. Skory do badania curio związanego z czczeniem wiary.
Hemophilia	-20% odporności na krwawienie

Hieromania	Doświadcza wizji i zwidów na tle religijnym. Skory do badania curio związanego z czczeniem wiary.
Hylomania	Obsesja na punkcie rzeczy materialnych. Skory do badania curio związanego ze skarbami.
Kleptomaniac	Skory do kradzieży przedmiotów ze skrzyń.
Known Cheat	Nie może uprawiać hazardu w mieście.
Lazy Eye	-5 do celności dla ataków dystansowych
Light Sensitive	-10% do obrażeń przy świetle powyżej 0.
Love Interest	W mieście skorzysta jedynie z Zamtuza, by zredukować stres.
Lygophobia	-20% odporności na stres, gdy światło spadnie poniżej 25.
Mercurial	-5% odporności na przypadłość.
Misses the Spot	-1% do szansy na trafienie krytyczne
Necromania	Zafascynowany zwłokami. Skory do badania curio związanych ze zwłokami.
Nervous	-10% odporności na stres
Nocturnal	-2 do szybkości, gdy światło powyżej 75
Off Guard	-4 do szybkości, -5 do uników podczas 1 tury.
Paranormania	Obsesja na punkcie zjawisk paranormalnych. Skory do badania curio związanego z Plugawymi.
Phengophobia	-20% odporności na stres, gdy światło powyżej 75
Plutomania	Maniak na punkcie pieniędzy. Skory do badania curio związanego ze skarbami.
Resolution	W mieście nigdy nie będzie pił.
Ruins Phobe	-20% do odporności na stres w ruinach.
Ruminator	-10% przywracania stresu.
Satanophobia	Podczas walki z potworami typu Plugawy -20% do odporności na stres.

Scattering	-5% obrażeń od ataków dystansowych.
Shocker	-10% odporności na ogłuszenie.
Sickly	-10% odporności na choroby.
Sitiomania	Obsesja na punkcie jedzenia.
Slowdraw	-4 do szybkości podczas pierwszej rundy.
Slow Reflexes	-1 do szybkości.
Soft	-5% do maksymalnych punktów zdrowia.
Stress Eater	+100% konsumowanego jedzenia przy stresie powyżej 50.
Thanatophobia	-20% odporności na stres, gdy zdrowie spadnie poniżej 50%.
Thin Blooded	-10% odporności na zarazę.
Tippler	W mieście będzie jedynie pił.
Tither	Zapłaci dodatkowe złoto za każdą czynność w Opactwie..
Torn Rotator	-5% obrażeń.
Tuckered Out	-10% obrażeń przy zdrowiu poniżej 50%.
Unquiet Mind	W mieście nigdy nie będzie medytował.
Warrens Phobe	-20% odporności na stres w Norojowisku.
Weak Grip	-3% szansy na trafienie krytyczne.
Weak Grip on Life	-10% odporności na Cios Śmierci.
Weald Phobe	-20% odporności na stress w kniei.
Winded	-1 szybkości gdy zdrowie poniżej 50%.
Witness	After seeing troubling behavior, will not take part in Prayer activity in town.
Zoophobia	-20% odporności na stres podczas walki z Bestiami.

Porady dotyczące wyboru nawyków

Co wybrać

W grze jest cała masa nawyków pozytywnych i negatywnych, jednak jedynie garstka z nich nadaje się do jakiekolwiek użytku, a od niektórych trzeba trzymać się z daleka.

Te, którymi warto się zainteresować:

1. Deadly - +1% szansy na trafienie krytyczne
2. Eagle Eye - +3% do szansy na trafienie krytyczne przy pomocy zdolności dystansowych
3. Evasive - +5 do uników
4. Hard Skinned - +10% do ochrony
5. Natural Eye - +5 do celności zdolności dystansowych
6. Natural Swing - +5 do celności zdolności wręcz
7. Precision Striker - +3% szansy na trafienie krytyczne przy pomocy zdolności do walki wręcz
8. Quick Reflexes - +2 do szybkości
9. Slugger - +10% obrażeń od ataków wręcz
10. Steady - -10% obrażeń od stresu
11. Tough - +10% maksymalnych punktów zdrowia
12. Quickdraw - +4 do szybkości w 1 turze
13. On Guard - +4 do szybkości i +5 do uników podczas 1 tury
14. Unerring - +10% obrażeń do ataków dystansowych
15. Unyielding - +10% odporności na cios śmierci

Pamiętaj, że w Lazarecie można zablokować do 3 pozytywnych nawyków, by te nie były podmieniane - w innym wypadku mając już 5 dodatnich, każdy następny zamieni jeden losowy. W zależności od tego, jaką funkcję ma pełnić klasa, warto zablokować inne nawyki. Na przykład:

1. **Postać zadająca obrażenia z dystansu** - **Eagle Eye** + **Deadly** + **Evasive**; nawyki skupiają się na maksymalizacji obrażeń, dając jednocześnie mały bonus do uników.
2. **Postać zadająca obrażenia w zwarciu** - **Hard Skinned** + **Precision Striker** + **Slugger**; duży przyrost obrażeń i 10% wzrost ochrony, który zawsze warto mieć.
3. **Postać skupiająca się na pochłanianiu obrażeń (Tank)** - **Tough** + **Hard Skinned** + **Slugger**; duża odporność, zdrowie i dodatkowe obrażenia od ataków wręcz.
4. **Postać skupiająca się na jak najszybszym ruchu (ważne w 1 turze)** - **Quickdraw** + **Quick Reflexes** + **On Guard**; dzięki temu postać zyska 10 punktów szybkości podczas 1 rundy.
5. **Postać lecząca**: **Tough** + **Quick Reflexes** + **Hard Skinned**; wysoka odporność i lekki przyrost szybkości

Czego unikać

W grze jest też kilka nawyków, których trzeba unikać jak ognia. Są to:

1. **Te, które zmniejszają szybkość, jak** Nocturnal, Off Guard, Slowdraw, Slow Reflexes
2. **Te, które zmniejszają obrażenia, jak** Light Sensitive, Scattering, Calm, Tuckered Out,
3. **Te, które zmuszają postać do aktywacji Curio, czyli**: Ablutomania, Bloodthirsty, Compulsive, Curious, Dacnomania, Dark Temptation, Demonomania, Dipsomania, Egomania, Guilty Conscience, Hagiomania, Hylomania, Kleptomaniac, Necromania, Paranormania, Plutomania, Sitiomania
4. **Te, które powodują, że postać kradnie skarby,** czyli Kleptomania.

Bossowie

Brigand Pounder

Oto boss i jego pomocnicy w całej okazałości.

Brigand Pounder to pierwszy boss, z jakim przyjdzie ci się zmierzyć w Kniei (Weald). Przeciwnik zawsze zajmuje drugą pozycję (chyba, że zabijesz przywołańca, który stoi na przodzie formacji, wtedy przesunie się on na pierwszą) i jak praktycznie każdy większy przeciwnik w grze będzie co rusz przywoływał żołnierzy do pomocy.

Boss jest o tyle ciekawy, że sam nie jest w stanie cię nawet zranić - by móc wyprowadzić dwa z trzech swoich ataków, będzie potrzebował pomocy. Pomaga mu w tym właśnie trzeci z ataków, Reinforcements, dzięki któremu jest w stanie wezwać na pole walki do trzech żołnierzy, w tym twój główny cel, którym zawsze musisz zajmować się w pierwszej kolejności - Matchman.

Ten żołnierz dzierżący pochodnie nie zadaje praktycznie żadnych obrażeń, jednak dzięki niemu wróg będzie mógł odpalić swój główny atak - "BOOOOOOOM!". Zadaje on olbrzymie obrażenia całej twojej drużynie (spokojnie jest w stanie zabrać 2/3 zdrowia każdemu bohaterowi!), a w dodatku dodaje 15 punktów stresu wszystkim trafionym. **Pounder wykorzystać może ów atak jedynie przy pomocy Matchmana (to on go aktywuje)**, a sama aktywacja ma miejsce zawsze na końcu całej rundy, gdyż Matchman ma bardzo niski współczynnik szybkości i zawsze rusza się ostatni. Jest też trzeci atak, "MISFIRE!", który czasami zastępuje jego zwykły "boom" - strzał ten zawsze nie trafia i odnawia stres twojej drużyny, jednak nie warto na niego liczyć.

Ataki bossa

Nazwa	Wym. miejsce	Cele	Celność	Efekt
Reinforcement	każde	Na siebie	100%	Przywołanie sojuszników
BOOOOOOM!	każde	Cała drużyna gracza	82,5% / 90% / 102,5%	9-27 / 12-35 / 17-51 obrażeń, +15 stresu
MISFIRE!	każde	Cała drużyna gracza	0%	-10 stresu

Powyższa tabela przedstawia wszystkie dostępne dla bossa ataki - wartości zostały podzielone "/" ze względu na poziomy (1, 3 i 5), na których przyjdzie ci zmierzyć się z przeciwnikiem.

Statystyki bossa

Rodzaj	Brigand 8 Pounder	Brigand 12 Pounder	Brigand 16 pounder
Zdrowie	50	75	105
Unik	0	10%	22,5%
Ochrona	70%	70%	70%
Szybkość	0	1	2
Odp. na ogłuszenie	200%	220%	245%
Odp. na zarazę	200%	220%	245%
Odp. na krwawienie	200%	220%	245%
Odp. na osłabienie	200%	220%	245%
Odp. na przesunięcie	100%	120%	145%

Tabela znajdująca się powyżej przedstawia z kolei statystyki bossa w trzech wariantach trudności.

Jak pokonać bossa

W pierwszej kolejności zawsze bierz się za Matchmana.

Jak nietrudno się domyślić, nie ma sensu zabierać ze sobą postaci, które nakładają przeróżne efekty obrażeń rozłożonych w czasie, gdyż boss posiada bardzo wysokie odporności i szansa na wywołanie krwawienia czy zarazy jest praktycznie żadna. Posiada on co prawda bardzo wysoki współczynnik ochrony, jednak ta walka taka już jest - ukończenie jej trochę potrwa, gdyż twoje ataki będą zadawać po 2-3 punkty obrażeń.

Sugerowana drużyna powinna zawierać postacie, które potrafią bez problemu namierzyć 3 i 4 szereg drużyny wroga, **gdyż to tam najczęściej znajduje się główne zagrożenie, czyli Matchman. Musisz za wszelką cenę zabić go, zanim runda dobiegnie końca.** Razem z nim pojawią się też inni wrogowie, których również warto wyeliminować - jeden, dwa ataki wystarczą na każdego z nich, a boss nie jest w stanie przyzwać 3 pomocników na raz. Taktyka polegać ma więc na tym, by co rundę ubić Matchmana i jego kolegów, a pozostałe, możliwe do wykonania ataki skierować na bossa. Po kilku(nastu) turach walka powinna dobiec końca.

Drużyna, która dobrze radzi sobie z tym bossem, składa się z:

- **Krzyżowca (Crusader)** - zadaje on bardzo wysokie obrażenia na 1 i 2 szereg, gdzie na ogół znajduje się boss, jak i jeden z przywołańców
- **Awanturniczka (Helion)** - stojąc na pierwszej pozycji jest w stanie bez problemu ranić całą wrogą drużynę, łącznie z 4 pozycją, zadając przy tym olbrzymie obrażenia
- **Łowca Nagród (Bounty Hunter)** - jest w stanie atakować praktycznie każde miejsce szeregu, a jego zdolność Stygmat Śmierci zmniejszy o 10% (efekt nakłada się kilkakrotnie) ochronę bossa, jeśli uda ci się go zaaplikować.
- **Kuszniczka (Arbalest)** - stojąc na samym tyle formacji jest w stanie atakować każdego wroga, zadając przy tym jedne z największych obrażeń w grze. Jeden celny strzał w jej wykonaniu powinien posłać Matchmana do piachu.

Sprawdzi się tutaj tak naprawdę każdy, kto w zadaje większość obrażeń za pomocą ataków fizycznych, a nie nakładanych przez trucizny i krwawienie. Pamiętaj tylko, by twoja drużyna była w stanie bez problemu atakować każde pole wroga, by jak najszybciej ubić Matchmana.

Prophet

Prophet to boss, którego spotkasz w ruinach już na początku gry. Wróg zawsze zajmuje czwartą pozycję w szeregu (chyba, że uda ci się rozwalić drewniane blokady, które stworzy na początku walki) a trzy pierwsze zajmują drewniane blokady (Fractured Pew), które nie atakują, jednak blokują dostępu do głównego wroga. Ich zniszczenie, prócz tego, iż umożliwi ci łatwiejsze okładanie Proroka, nagrodzi cię zastrzykiem gotówki na koniec starcia (1250 sztuk złota za każdą rozwaloną blokadę).

W czasie walki boss może (i będzie to robił) wykonać kilka akcji w ciągu jednej rundy. W większości są to niegroźne ataki, które zadają znikome obrażenia, dają trochę stresu i mogą nałożyć efekt Zarazy, jednak jego najgroźniejszym manewrem jest para ataków - Calamitous Prognostication i Rubble of Ruin. Ten pierwszy oznacza wybrane miejsce w szeregu twojej drużyny, a drugi (wykonany w kolejnej turze) spuszcza na nieszczęśnika gruz, który zadaje spore obrażenia. Ta kombinacja ataków powtarzana jest co turę i tak naprawdę nic nie da się z tym zrobić - nie jest to normalne Oznaczenie (Mark), które można zdjąć, więc trzeba się po prostu przygotować na obrażenia (o czym niżej).

Ataki bossa

Nazwa	**Wym. miejsce**	**Cele**	**Celność**	**Efekt**
Calamitous Prognostication	każde	1-2 postacie gracza	202% / 210% / 222,5%	Oznaczenie postaci do ataku
Rubble of Ruin	każde	Oznaczone cele	82,5% / 90% / 102,5%	11-23 / 15-29 / 22-43 obrażeń i usunięcie oznaczenia
Fulminate	każde	Cała drużyna gracza	82,5% / 90% / 102,5%	1 / 1-2 / 1-3, 100% / 120% / 140% szansy na Zarazę
Eye on You	każde	Cała drużyna gracza	92,5% / 100% / 112,5%	1 / 1-2 / 1-3 obrażeń, szansa na ogłuszenie, stres

Powyższa tabela przedstawia wszystkie dostępne dla bossa ataki - wartości zostały podzielone "/" ze względu na poziomy (1, 3 i 5), na których przyjdzie ci zmierzyć się z przeciwnikiem.

Statystyki bossa

Rodzaj	Sonorous Prophet	Fulminating Prophet	Gibbering Prophet
Zdrowie	105	158	221
Unik	0	10%	22,5%
Ochrona	0%	0%	0%
Szybkość	0	1	2
Odp. na ogłuszenie	100%	120%	145%
Odp. na zarazę	0%	20%	45%
Odp. na krwawienie	0%	20%	45%
Odp. na osłabienie	20%	40%	65%
Odp. na przesunięcie	300%	320%	345%

Tabela znajdująca się powyżej przedstawia z kolei statystyki bossa w trzech wariantach trudności.

Jak pokonać bossa

Walka z bossem to typowe "starcie na wyniszczenie" - nie ma tutaj żadnej wielkiej filozofii, po prostu wygra ten, który szybciej ubije przeciwnika. W najlepszym interesie gracza jest też utrzymanie przy życiu jego postaci, więc sposoby na pokonanie bossa są tutaj tak naprawdę dwa - przy pomocy drużyny, która bardzo szybko zada bardzo dużo obrażeń, lub przy pomocy takiej grupy, która osłabi ataki wroga.

W pierwszym przypadku drużyna składać się powinna z:

- **Zbrojmistrz (Man-at-Arms)** - nie jest on może najmocniejszą pod względem obrażeń postacią w grze, jednak dzięki zdolności Obrońca będziesz mógł ochronić oznaczoną jednostkę (przyjmie on wtedy na siebie obrażenia). Bez leczenia Zbrojmistrz powinien wytrzymać kilka takich ataków
- **Kapłanka (Vestal)** - zadanie kapłanki jest tutaj jedno, czyli utrzymywanie drużyny (a w szczególności Zbrojmistrza) przy życiu.
- **Awanturniczka (Helion)** - stojąc na pierwszej pozycji będzie w stanie atakować bossa przy pomocy potężnego Żelaznego Łabędzia, który zadaje olbrzymie obrażenia. Pamiętaj tylko, by w takim wypadku nie niszczyć blokad, gdyż atak ten może namierzyć tylko 4 cel.
- **Kuszniczka (Arbalest)** - zdolność Snajperska Precyzja zadaje olbrzymie obrażenia, szczególnie jeśli uda ci się najpierw oznaczyć wroga (np. za pomocą Snajperskiego Oznaczenia).

Przy pomocy takiej drużyny musisz skoncentrować ataki Awanturniczki i Kuszniczki na bossie, Zbrojmistrzem pochłaniać obrażenia skierowane przez bossa, a Kapłankę wykorzystać w charakterze uzdrowiciela, by przedłużyć żywot pochłaniacza obrażeń jakim jest Zbrojmistrz.

Druga drużyna skupia się na zbiciu obrażeń wroga do zera, a składać powinna się z:

- **Kapłanki** - stojąc na pierwszej lub drugiej pozycji jest w stanie wykorzystać atak Ręka Światłości, który zmniejszy obrażenia wroga na kilka tur. Efekt można nałożyć kilkakrotnie. Jedyny problem to fakt, iż można wykorzystać go tylko na cele stojące w dwóch pierwszych rzędach - będzie więc trzeba zniszczyć dwie blokady wroga.
- **Okultysty** - jego Klątwa Osłabienia to tak naprawdę mocniejsza (w tym wypadku) wersja Ręki Światłości Kapłanki. Dodatkowo, może on za pomocą tej umiejętności atakować każdego wroga, z każdej pozycji w twojej drużynie
- Dwie pozostałe pozycje nie mają znaczenia - po nałożeniu kilku ataków na bossa, będzie on miał obrażenia zmniejszone o 100% i nie będzie zadawał żadnych obrażeń twojej drużynie.

W tym przypadku wróg po kilku turach nie będzie już stanowił żadnego zagrożenia i będziesz w stanie powoli go wykończyć - pamiętaj tylko, by cały czas nakładać efekty osłabienia jego ataków.

Flesh

Starcie jest o tyle unikalne, że boss to tak naprawdę cztery cele jednocześnie.

Flesh, boss występujący w Norojowisku, to tak naprawdę czterech przeciwników w jednym, gdyż jest on podzielony na cztery fragmenty - głowę (Head), kości (Bone), serce (Heart) i tyłek (Butt). Każda z tych części posiada inne zdolności i statystyki, a każdy z czterech wrogów będzie co rundę zmieniał swoją postać. Postacie mogą się rzecz jasna powtarzać i może ci przyjść walczyć z czterema sercami na raz.

Sprawa z bossem wygląda tak, iż trzy z jego części (Głowa, Kości i Tyłek) mają wysoki współczynnik Ochrony, przez co zwykłe ataki są mało skuteczne, gdyż zadają po kilka punktów obrażeń, na szczęście ich ataki nie zadają olbrzymich obrażeń (choć atakują łącznie kilka razy w ciągu rundy, więc mogą wyrządzić trochę szkód). Serce z kolei jest bardzo wrażliwe na ataki, jednak posiada irytującą zdolność leczenia swoich "kolegów", co może być uciążliwe jeśli cały czas ta część ciała trafia ci się na tyłach wroga, a nie masz jak ich namierzyć.

Ataki bossa

Nazwa	Wym. miejsce	Cele	Celność	Efekt
Maw of Life (używane przez Głowę)	1 lub 2	1 lub drugi szereg gracza	92,5% / 100% / 112,5%	6-12 / 8-15 / 11-23, 100% / 120% / 140% szansy na wywołanie Krwawienia
Sanguine Stroke (używane przez Serce)	każde	Wszystkie sojusznicze cele	100%	Leczy 4-8 / 5-10 / 6-12 punktów zdrowia
Bone Zephyr (używane przez Kości)	1, 2 lub 3	Cała drużyna gracza	82,5% / 90% / 102,5%	100% / 120% / 140% szansy na ogłuszenie
Undulating Invasion (używane przez Tyłek)	3 lub 4	3 lub 4 szereg	92,5% / 100% / 112,5%	100% / 120% / 140% szansy na wywołanie Zarazy

Powyższa tabela przedstawia wszystkie dostępne dla bossa ataki - wartości zostały podzielone "/" ze względu na poziomy (1, 3 i 5), na których przyjdzie ci zmierzyć się z przeciwnikiem.

Statystyki bossa - Serce

Rodzaj	Inchoate Flesh	Unstable Flesh	Formless Flesh
Zdrowie	100	152	212
Unik	0	10%	22,5%
Ochrona	0%	0%	0%
Szybkość	10	11	12
Odp. na ogłuszenie	10%	30%	55%
Odp. na zarazę	0%	20%	45%
Odp. na krwawienie	0%	20%	45%
Odp. na osłabienie	0%	20%	45%
Odp. na przesunięcie	200%	220%	245%

Statystyki bossa - Kości

Rodzaj	Inchoate Flesh	Unstable Flesh	Formless Flesh
Zdrowie	100	152	212
Unik	0	10%	22,5%
Ochrona	70%	80%	90%
Szybkość	1	2	3
Odp. na ogłuszenie	50%	70%	95%
Odp. na zarazę	20%	40%	65%
Odp. na krwawienie	33%	53%	78%
Odp. na osłabienie	20%	40%	65%
Odp. na przesunięcie	200%	220%	245%

Statystyki bossa - Głowa

Rodzaj	Inchoate Flesh	Unstable Flesh	Formless Flesh
Zdrowie	100	152	212
Unik	0	10%	22,5%
Ochrona	70%	80%	90%
Szybkość	1	2	3
Odp. na ogłuszenie	50%	70%	95%
Odp. na zarazę	20%	40%	65%
Odp. na krwawienie	33%	53%	78%
Odp. na osłabienie	20%	40%	65%
Odp. na przesunięcie	200%	220%	245%

Statystyki bossa - Tyłek

Rodzaj	Inchoate Flesh	Unstable Flesh	Formless Flesh
Zdrowie	100	152	212
Unik	0	10%	22,5%
Ochrona	30%	40%	50%
Szybkość	8	9	10
Odp. na ogłuszenie	25%	45%	70%
Odp. na zarazę	33%	53%	78%
Odp. na krwawienie	20%	40%	65%
Odp. na osłabienie	20%	40%	65%
Odp. na przesunięcie	200%	220%	245%

Cztery powyższe tabele przedstawiają z kolei statystyki bossa, w każdej jego postaci, w trzech wariantach trudności.

Jak pokonać bossa

Nakładanie na wrogów obrażeń rozłożonych w czasie (krwawienie, zaraza) to najlepsza metoda.

Z uwagi na ekstremalnie wysokie statystyki Ochrony większości z części bossa, najlepszym wyjściem jest wykorzystanie bohaterów, którzy są w stanie nakładać na wroga obrażenia rozłożone w czasie. Są to przede wszystkim:

- **Łowczy (Houndmaster)** - jego zdolność Ugryzienie namierza wszystkie wrogie cele, dając sporą szansę na wywołanie Krwawienia. Efekt można rzecz jasna nakładać kilkakrotnie, przez co po kilku turach wrogowie będą otrzymywać masę obrażeń. Pamiętaj też, by wykorzystać przysmak, co zwiększy obrażenie bohatera.
- **Wstręt (Abomination)** - jest w stanie z łatwością nałożyć na dwa cele jednocześnie (na 2 i 3 pozycji) efekt Zatrucia. W dodatku to szybka i odporna postać, zdolna samodzielnie się leczyć, więc jest samowystarczalny.
- **Badaczka Zarazy (Plague Doctor)** - Granaty Zarazy nakładają potężne (4 punkty na turę na 1 poziomie!) efekty Zatrucia na dwa ostatnie cele wroga. Nawet bez ulepszania tej zdolności, możesz liczyć na 12 obrażeń co rundę (!) z samego tego ataku.

Oprócz tego dobrze jest wziąć ze sobą kogoś, kto może leczyć drużynę. Z uwagi na obecność Wstręta odpadnie ci Kapłanka i Krzyżowiec, jednak możesz wykorzystać jeszcze:

- **Okultystę (Occultist)** - jego Cudowna Rekonstrukcja nie jest najpewniejszym leczeniem w grze (w dodatku może wywołać krwawienie), jednak w krytycznej sytuacji może uratować tyłek twojej postaci.
- **Kuszniczka (Arbalest)** - jest to klasa głównie od zadawania obrażeń, jednak jej Bitewny Opatrunek to potężna zdolność lecząca, która dodatkowo zwiększa każde kolejne leczenie (jednak nie pochodzące od tej samej Kuszniczki).

Twoim zadaniem jest zbicie punktów zdrowia wroga do zera (co jest oczywiste), jednak nie licząc serca nie będziesz w stanie zbyt mocno zranić wrogów "normalnymi" atakami, stąd nastawienie na obrażenia rozłożone w czasie. Gdy na polu walki pojawi się serce (bądź serca) skoncentruj wszystkie swoje ataki właśnie na nim (nich) - 0% ochrony sprawi, że każdy twój atak zaowocuje olbrzymią wartością ilości zadanych obrażeń.

Siren

Syrena nie jest tak urodziwa, jak można by mieć nadzieje...

Syrena to pierwszy boss w Zatoce. Przeciwnik zaczyna w pojedynkę i zajmować będzie pierwsze miejsce w szeregu (najbardziej z przodu). Jej najgroźniejszą bronią jest możliwość przeciągnięcia na swoją stronę jednej z postaci gracza (za pomocą zdolności Song of Desire). Umiejętność ta ma z góry określoną skuteczność i w przeważającej większości przypadków zakończy się sukcesem.

Po wykonaniu tek akcji postać gracza na kilka tur zostanie przeciągnięta na drugą stronę, przez co utracisz nad nią kontrolę, a ona sama będzie atakować twoją drużynę. Na szczęście postać wykorzystuje najprostsze ataki, przez co raczej nie groźne ci zatrucia czy krwawienia nałożone na całą drużynę. Przez cały okres przebywania po przeciwnej stronie barykady, postać będzie otrzymywać obrażenia od stresu - choć nie są one szczególnie wysokie, przeciąganie całej walki z bossem to nie najlepszy pomysł, gdyż szybko stres może osiągnąć krytyczny poziom. Po kilku turach postać wróci na twoją stronę i automatycznie zajmie ostatnią pozycję w szeregu.

Ataki bossa

Nazwa	Wym. miejsce	Cele	Celność	Efekt
Song of Desire	każde	1 postać gracza	300%	Przeciągnięcie postaci gracza na swoją stronę
High Tide!	każde	Na siebie	100%	Przywołanie losowej istoty do pomocy

Powyższa tabela przedstawia wszystkie dostępne dla bossa ataki.

Statystyki bossa

Rodzaj	Siren	Alluring Siren	Begulling Siren
Zdrowie	119	179	250
Unik	10	20%	33%
Ochrona	0%	0%	0%
Szybkość	5	6	7
Odp. na ogłuszenie	50%	75%	100%
Odp. na zarazę	33%	53%	78%
Odp. na krwawienie	60%	80%	105%
Odp. na osłabienie	33%	53%	78%
Odp. na przesunięcie	25%	45%	70%

Tabela znajdująca się powyżej przedstawia z kolei statystyki bossa w trzech wariantach trudności.

Jak pokonać bossa

Przeciągnięcie postaci na drugą stronę to nie koniec świata - po kilku turach wróci do towarzyszy.

Wbrew pozorom, walka z **Syreną** jest jedną z łatwiejszych w grze. Boss nie posiada morderczych ataków, które nakładają niekorzystne statusy, czy olbrzymie ilości stresu na postacie gracza. Główna zdolność wroga, Song of Desire, mimo że posiada bardzo dużą szansę na powodzenie, istnieje możliwość uniknięcia ataku (a raczej stawienia oporu). Wpływ na to ma odporność na Osłabienie postaci - im wyższa, tym większa szansa, że stawi ona opór. Można zwiększyć ją za pomocą błyskotek, bądź poprzez wypicie Wody Święconej przed samą walką - skonsumowana na każdej postaci zwiększy o 33% wszystkie jej odporności, włącznie z tą, której potrzebujesz.

Jeśli wróg zdołał przeciągnąć sojusznika na swoją stronę, to nie jest jeszcze koniec świata. Nie będzie w stanie ona wykorzystać najgroźniejszych ataków, a samą postać można po prostu ogłuszyć, znacznie zmniejszając jej skuteczność. Można też użyć zdolności, która wypchnie ją na tyły Syreny - w przypadku, np. Lepera zablokuje to całkowicie jego ataki.

Syrena posiada dość wysoką szansę na Unik (szczególnie na wyższych poziomach trudności), przez co lepiej wziąć do walki z nią postacie, które posiadają (bądź ich ataki) wysoką celność. Można rzecz jasna zmniejszyć Unik syreny (np. za pomocą Snajperskiego Oznaczenia Kuszniczki). Dodatkowo, wróg jest bardzo podatny na ogłuszenia - możesz więc spokojnie ogłuszać Syrenę co dwie tury (dając jedną turę na to, by straciła +40% do odporności na ogłuszenie), przez co zmniejszysz jej skuteczność o połowę.

Jeśli planujesz nakładać na nią efekty obrażeń rozłożonych w czasie, warto zainwestować przede wszystkim w Zatrucie, gdyż Syrena posiada dość wysoką odporność na Krwawienie (choć, np. Awanturniczka bez problemu nałoży na nią ten efekt).

Dobra drużyna do walki z **Syreną** składać się może z:

- **Krzyżowca (Crusader)** - zadaje on bardzo wysokie obrażenia na 1 i 2 szereg, gdzie na ogół znajduje się boss. Dodatkowo, posiada zdolność (Ogłuszający Cios), która posiada wysoką szansę na ogłuszenie wroga.
- **Awanturniczka (Helion)** - zadaje spore obrażenia i jest w stanie nałożyć na wroga efekt Krwawienia. Może także podnieść swoją celność i obrażenia, przez co łatwiej będzie jej trafić Syrenę.
- **Okultysta (Occultist)** - może on osłabić Syrenę za pomocą Przekleństwa i Klątwy Osłabienia, a cześć jego ataków zadaje dodatkowe obrażenia Nadrealnym (Eldritch) potworom, którym właśnie jest Syrena.
- **Kuszniczka (Arbalest)** - wysoka celność, obrażenia i szansa na trafienie krytyczne gwarantują, iż będzie ona w stanie zadawać Syrenie spore obrażenia. Brak jakiekolwiek Ochrony u Syreny tylko potęguje efekt.

Drowned Crew

Drowned Crew, czy jak kto woli Załoga Drani.

Drowned Crew to drugi boss (po Syrenie) wymagany do pokonania w Zatoce. To kolejna dość specyficzna walka, gdyż wymaga odpowiedniego podejścia, by móc ją ukończyć. Gdy tylko starcie się rozpocznie, wróg użyje ataku "All Hands on Deck", który wezwie wroga o nazwie Anchorman i ściągnie jednego losowego bohatera (jeśli nie uda się oprzeć) na początek szeregu drużyny. W następnej rundzie wróg dzierżący kotwicę zaatakuje wciągniętego na przód szeregu bohatera, przybijając go do ziemi.

Bohater będzie teraz co turę otrzymywał obrażenia od stresu tak długo, jak będzie uwiązany kotwicą. Dodatkowo, właściwy przeciwnik, czyli boss, otrzyma sporego kopa do Ochrony, gdy przeciwnik z kotwicą będzie prowadził swój atak. Należy więc jak najprędzej się nim zająć - na szczęście nie posiada on dużej ilości punktów zdrowia, więc łatwo jest go ubić, co ściągnie dodatkową ochronę z bossa. Pamiętaj też, iż przybity do ziemi sojusznik również może atakować.

Twoim zadaniem jest pokonanie bossa, a w międzyczasie rozprawianie się z Anchormanem, który będzie przyzywany mniej więcej jedną rundę po tym, jak go zabijesz. Warto pamiętać o tym, że można dość łatwo go ogłuszyć, opóźniając o całą rundę wyprowadzenie przez niego ataku. Nie ma sensu atakować go normalnie póki nie złapie któregoś z twoich bohaterów, gdyż będzie wtedy posiadał olbrzymią ilość Ochrony, która pochłonie wszystkie twoje obrażenia.

Ataki bossa

Nazwa	Wym. miejsce	Cele	Celność	Efekt
All Hands on Deck	każde	Postać gracza na 2, 3 lub 4 pozycji	102,5% / 110% / 122,5%	100% / 120% / 140% szansy na przyciągnięcie postaci na przód szeregu i przywołanie Anchormana
Mutiny	każde	Każda postać gracza	87,5% / 95% / 107,5%	2-4 / 3-5 / 4-7 obrażeń, 100% /120% / 140% szansa nałożenia efektu zmniejszającego obrażenia na postać
Drink with the Dead	każde	Każda postać gracza	102,5% / 110% / 122,5%	1-2 / 1-2 / 1-3 obrażeń +10 punktów stresu
Boarding Clutch	każde	Postać gracza na 1, 2 lub 3 pozycji	102,5% / 110% / 122,5%	1 / 2 / 3 Wywołanie krwawienia

Powyższa tabela przedstawia wszystkie dostępne dla bossa ataki.

Statystyki bossa

Rodzaj	Sodden Crew	Sunken Crew	Drowned Crew
Zdrowie	100	150	210
Unik	10	10%	23%
Ochrona	0%	0%	0%
Szybkość	3	4	5
Odp. na ogłuszenie	50%	70%	95%
Odp. na zarazę	20%	40%	65%
Odp. na krwawienie	60%	80%	105%
Odp. na osłabienie	20%	40%	65%
Odp. na przesunięcie	100%	120%	145%

Tabela znajdująca się powyżej przedstawia z kolei statystyki bossa w trzech wariantach trudności.

Jak pokonać bossa

Anchorman przybije jednego z sojuszników do ziemi - ubij go, by go uwolnić.

Drowned Crew to chyba najłatwiejsze starcie z bossem w grze, szczególnie na niższych poziomach trudności. Wróg nie dysponuje żadnymi atakami, które mogłyby zagrozić w znacznym stopniu dobrze przygotowanej drużynie, a w przeciwieństwie do innych bossów nie nakłada na drużynę także dużej ilości stresu.

W czasie walki masz dwa cele - atakowanie bossa, by zbijać jego punkty życia i pozbycie się Anchormana. To drugie jest ważne z uwagi na fakt, iż podczas trwania efektu unieruchomienia na twojej postaci, boss z każdą turą będzie się leczył, co w połączeniu z wysoką odpornością uzyskaną od gościa z kotwicą może znacznie przedłużyć walkę. Gdy tylko Anchorman unieruchomi twoją postać, załatw go i przerzuć się na bossa.

Sam boss posiada niskie odporności na ogłuszenie i i zatrucie, ale tego pierwszego nie warto używać - boss podczas każdej rundy będzie ruszał się 3 razy, przez co ogłuszenie zejdzie tak szybko, że nie da żadnego efektu. Zatrucie (lub krwawienie, jeśli twoja postać da radę nałożyć je na bossa) z kolei jest w stanie zadać mordercze obrażenia, właśnie z uwagi na fakt, iż boss rusza się 3 razy w ciągu jednej rundy. Zatrucie na poziomie 4 punktów i krwawienie zabierające 2 to 18 punktów obrażeń otrzymanych przez bossa w ciągu jednej tylko rundy!

Dobra drużyna do walki z **Drowned Crew** składać się może z:

- **Krzyżowca (Crusader)** - zadaje on bardzo wysokie obrażenia na 1 i 2 szereg, gdzie na ogół znajduje się boss lub Anchorman. Dodatkowo, posiada zdolność (Ogłuszający Cios), która posiada wysoką szansę na ogłuszenie wroga, co przydać się może na Anchormana.
- **Łowca Nagród (Bounty Hunter)** - posiada możliwość ogłuszenia wroga, a jego ataki, szczególnie na oznaczonym (Marked) celu zadają olbrzymie obrażenia.
- **Oprych (Highwayman)** - wysoka celność, obrażenia i szansa na trafienie krytyczne gwarantują, iż będzie on w stanie zadawać bossowi olbrzymie obrażenia. Jeden atak z jego pistoletu potrafi posłać Anchormana do piasku.
- **Okultysta (Occultist)** - może on osłabić bossa za pomocą Przekleństwa i Klątwy Osłabienia. Dodatkowo, może on oznaczyć bossa za pomocą swoich zdolności, co zwiększy skuteczność ataków Łowcy Nagród.

Necromancer

Necromancer ze swoim reanimowanym szkieletem

Necromancer to walczący na dystans mag, który włada mrocznymi siłami oraz zastępami nieumarłych istot. Wszystkie jego umiejętności to ataki AoE (obszarowe), które ranią całą drużynę lub jedynie dwóch jej członków na przodzie/tyle formacji. Każde użycie umiejętności przez Necromancera powoduje przywołanie na przód formacje jednego nieumarłego, aż do maksymalnej liczby 3 szkieletów z bossem na samym tyle. Ostatnią rzeczą, jako warto mieć na uwadze, jest jego umiejętność **Six Feet Under**. Choć zadaje ona stosunkowo niskie obrażenia, to zwiększa znacząco poziom stresu całej drużyny, dlatego warto podejść do walki ze względnie niskim poziomem tego współczynnika.

Zalecana formacja: Vestal/Occultist, Highwayman, Bounty Hunter/Lepper, Crusader

Nazwa	**Opis**
Six Feet Under	Atak obejmujący całą drużynę gracza, który zadaje bardzo niskie do niski obrażeń oraz zwiększa poziom stresu wszystkich bohaterów
The Clawing Dead	Zadaje średnie obrażenia dwóm bohaterom na tyłach szeregu. Ma szansę nałożyć na nich negatywny efekt statusu
The Flesh is Willing	Zadaje średnie obrażenia dwóm bohaterom na przodzie formacji. Posiada wysoką szansę na trafienie krytyczne (CRIT)

Do walki warto zabrać dwie klasy bohaterów: Crusadera oraz Bounty Huntera/Occultista. Ten pierwszy świetnie sprawdzi się jako tank, a do tego zadaje dodatkowe obrażenia nieumarłym przeciwnikom, których będzie w tym starciu całkiem pokaźna liczba. Bounty Hunter lub Occultist potrzebni sią dla efektu **Pull**, który pozwoli Ci wyciągnąć na przód formacji chowającego się za szkieletami bossa. Poza tym walka nie jest przesadnie wymagająca. Niech Crusader eliminuje pojawiające się szkielety (mają niski poziom zdrowia), gdy cała reszta zespołu skupi się na samym bossie. Staraj się również utrzymywać wysoki poziom zdrowia u swoich bohaterów, szczególnie tych na froncie formacji. Umiejętność **The Flesh is Willing** ma całkiem wysoką szansę na zadanie potężnych obrażeń krytycznych, które mogą zbić większość życia Twoich postaci.

Swine

Swine jest drugim w kolejności bossem, który okupuje lokację Warrens. Z wyglądu przypomina on wielką, nieumarłą... cóż, świnię. Z przerdzewiałą koroną na głowię i masywnym tasakiem gotowym pociąć naszych bohaterów na drobne kawałeczki. Boss ten posiada bardzo ciekawą mechanikę opartą na statusie **Mark**. Jego mały towarzysz, Wilbur, który stoi zawsze za swoim królem, posiada zdolność oznaczania celów. Dwa z trzech ataków bossa mogą być aktywowane jedynie na oznaczonych celach, natomiast ten ostatni posiada bardzo niską szansę na trafienie. Dzięki tej mechanice będziesz w stanie przewidzieć kto z Twojej drużyny zostanie zaatakowany i odpowiednio się do tego przygotować. Warto również w wspomnieć, że próba zabicia Wilbura przed wykończeniem bossa może nie być wcale takim dobrym pomysłem. Po śmierci swojego poddanego, Swine wpada w dziki szał i odblokowuje specjalny atak - **Enraged Destruction**. Umiejętność ta zadaje bardzo duże obrażenia wszystkim członkom drużyny, a do tego ma szansę nałożyć efekt **Stun**. Z tego konkretnego powodu lepiej zostawić Wilbura w spokoju i skupić się na walce z samym bossem.

Zalecana formacja: Vestal/Occultist, Highwayman/Grave Robber, Bounty Hunter, Leper

Nazwa	**Opis**
Enraged Destruction	Potężny atak zadający duże obrażenia wszystkim członkom drużyny. Posiada sporą szansę na nałożenie efektu **Stun**. Dostępny jedynie po śmierci Wilbura
Obliterate Masses	Zadaje duże obrażenia dwóm celom z efektem **Mark**. Posiada wysoką szansę na trafienie krytyczne (CRIT). Może być użyty wyłącznie na celach z efektem **Mark**
Obliterate Body	Zadaje duże obrażenia jednemu celowi z efektem **Mark**. Posiada wysoką szansę na trafienie krytyczne (CRIT). Może być użyty wyłącznie na celu z efektem **Mark**
Wild Flailing	Zadaje średnie do dużych obrażeń jednemu celowi. Posiada dużą szansę chybienie
Mark This One! [Wilbur]	Zadaje niskie obrażenia i nakłada efekt **Mark** na jeden cel
Mark These Two! [Wilbur]	Zadaje niskie obrażenia i nakłada efekt **Mark** na dwa cele
Squeel [Wilbur]	Zadaje niskie obrażenia wszystkim członkom drużyny. Ma szansę nałożyć efekt **Stun**

Jest to prawdopodobnie najłatwiejsze starcie z bossem w grze. Zostaw Wilbura w spokoju i skup się na głównym przeciwniku. Na szczęście znajduje się on na przodzie formacji, więc Twoi wojownicy nie powinni mieć problemów z wyprowadzaniem ataków. Cały czas zwracaj uwagę na oznaczonych bohaterów. Jeśli posiadają niski poziom zdrowia, ulecz ich przy pomocy umiejętności uzdrawiających Vestala lub Occultista. Każ Bounty Hunterowi lub Occultistowi nałożyć na Swine'a swój własny **Mark**, a następnie skup całą siłę ognia na nim. Gdy boss padnie, pozostanie jedynie rozprawić się z Wilburem. Posiada on dosyć irytujący atak, który zadaje niskie obrażenia, jednak ma całkiem dużą szansę na nałożenie efektu **Stun**. Zazwyczaj jednak przynajmniej jedna osoba w Twoim zespole oprze się temu efektowi i będzie mogła prowadzić walkę. Wykończ nieszczęsne prosie, aby zakończyć starcie.

Hag

Hag jest trzecim i, na chwile obecną, ostatnim bossem w grze, zamieszkującym lokację Werald. Wyglądem przypomina ona olbrzymią wiedźmę mocno przy kości i z masywnym kotłem będącym na jej wyposażeniu. Kocioł ten stanowi część bardzo irytującej mechaniki i również jest traktowany jako przeciwnik. Owa mechanika polega na zgarnięciu przez Hag losowego członka drużyny, a następnie wrzuceniu go do kotła. Umieszczony w nim bohater jest wyłączony z walki i otrzymuje obrażenia co turę. Istnieją dwie metody na uwolnienie pechowego herosa. Pierwszą z nich jest atakowanie kotła i zbicie jego życia do 0, dzięki czemu gotujący się bohater zostanie z niego wyrzucony (kotła nie da się zniszczyć). Druga metoda polega na zwykłym ignorowaniu kotła i gotującego się w nim członka drużyny. Gdy życie tego ostatniego spadnie do 0, wyskoczy on z kotła. W obu tych przypadkach nasz towarzysz wróci zawsze na sam przód formacji i do tego w trybie **Death's Door**. Warto jeszcze wspomnieć o dwóch rzeczach. Po pierwsze, gdy kocioł jest pusty, pierwszy atak Hag (**Into the Stew**) będzie zawsze polegał na chwyceniu losowego nieszczęśnika i wrzuceniu go do kotła. Po drugie, gdy jeden z bohaterów gotuje się w kotle, Hag będzie atakowała dwa razy w ciągu jednej tury, co sprawia, że zadaje ona bardzo wysokie obrażenia i potrafi szybko zbić życie całej drużyny.

Zalecana formacja: Vestal/Occultist, Occultist/Bounty Hunter, Bounty Hunter, Hellion

Nazwa	**Opis**
Into the Pot	Zadaje niskie obrażenia jednej postaci, a następnie umieszcza ją w kotle, gdzie otrzymuje obrażenia co turę, aż jego życie spadnie do 0 HP. Następnie postać jest wyrzucana z kotła na samo czoło formacji
Taste the Stew	Zadaje niskie obrażenia wszystkim członkom drużyny i zwiększa ich poziom stresu o pewną wartość
Season to Perfection	Zadaje średnie obrażenia jednemu celowi i ma szansę nałożyć na niego efekt **Debuff**, który obniża jego obrażenia o -25% (DMG) oraz celność ataków o -10 (ACC)

Pierwszą rzeczą, o która musisz zadbać, jest upewnienie się, że wszyscy Twoi bohaterowie posiadają umiejętności mogące dosięgnąć dwa tylne miejsca w formacji przeciwnika. To je będzie zajmowała Hag. Nie zabieraj ze sobą Crusadera lub Lepera, ponieważ ich ataki skupiają się głównie na frontalnych pozycja. Zamiast nich zabierz ze sobą Vestala oraz/lub Occultista dla umiejętności uzdrawiających i kilku solidnych ataków dystansowych oraz wytrzymałych wojowników z dobrymi atakami dystansowymi, jak np. Bounty Hunter (dobrze współgra z efektem **Mark** nakładanym przez Occultista) i Hellion. W trakcie samej walki staraj się ignorować kocioł i zamiast tego skup się wyłącznie na bossie, używając na nim swoich najmocniejszych ataków. Gdy uwięziony towarzysz wypadnie z kotła, szybko wylecz go przy pomocy zaklęć Vestala i/lub Occultista, a następnie wracaj do atakowania Hag. W większości przypadków będzie to walka na granicy życia i śmierci, ale przy odrobinie szczęścia powinno Ci się udać przy pierwszym podejściu.

Shambler

Początek walki z bossem zawsze zaczyna się od przemieszania drużyny gracza.

Shambler to drugi mini-boss w grze (obok Collectora), a zarazem jedno z najtrudniejszych starć w grze, szczególnie jeśli gracz nie przygotuje się do niego odpowiednio. Nie jest on wymagany do tego, by pchnąć grę dalej, czy to pod względem fabularnym, czy po prostu by odblokować dostęp do kolejnych starć z bossami. Nie da się także walczyć z nim w normalny sposób, poprzez wybranie odpowiedniej misji.

Gracz ma dwie "możliwości" podjęcia walki z bossem:

- Jest bardzo mała szansa na spotkanie go losowo (jako losowe starcie) podczas przemierzania podziemi z najniższym poziomem światła (ustawione na 0).
- Własnoręczne przywołanie stwora, poprzez umieszczenie pochodni na jego ołtarzu (Shambler's Altar), czyli na Curio, który można czasem spotkać przemierzając korytarze podziemi.

Z pewnością sporym zaskoczeniem dla gracza będzie **zbicie poziomu światła do 0 i niemożliwość podniesienia go do góry** - walka z Shamblerem musi jednak odbywać się w zupełnej ciemności i nic nie da się z tym zrobić.

Starcie jest dość specyficzne, gdyż nie da się od niego tak naprawdę uciec - jeśli zdecydujesz się dać nogę z pola walki, następne starcie na które znów będzie z Shamblerem. Jedynym wyjściem jest pokonanie wroga, bądź po prostu ucieczka z całej misji - za to czeka cię niestety spora kara w postaci dużego wzrostu stresu u drużyny. Prócz walki z bossem czeka cię jeszcze starcie z jego przywołanymi mackami, które, paradoksalnie, są chyba groźniejsze niż sama bestia.

Ataki bossa

Nazwa	Wym. miejsce	Cele	Celność	Efekt
Obdurous Advancement	każde	Każda postać gracza	82,5% / 90% / 102,5%	1 / 1-2 / 1-3 obrażeń 100% / 120% / 140% szansy nałożenia efektu krwawienia, zadającego 1 / 2 / 3 punkty obrażeń Przesunięcie o 1 do przodu Przywołanie do dwóch Macek (Shambler Tentacle)
Undulanting Withdrawal	każde	Każda postać gracza	82,5% / 90% / 102,5%	1 / 1-2 / 1-3 obrażeń 100% / 120% / 140% szansy nałożenia efektu zarazy, zadającego 1 / 2 / 3 punkty obrażeń Przesunięcie o 1 do tyłu Przywołanie do dwóch Macek (Shambler Tentacle)
Stentorious Lament	każde	Każda postać gracza	82,5% / 90% / 100%	80% / 90% / 100% na przemieszanie drużyny gracza +10 punktów stresu

Powyższa tabela przedstawia wszystkie dostępne dla bossa ataki.

Statystyki bossa

Rodzaj	Shambler	Grotesque Shambler	Abhorrent Shambler
Zdrowie	77	116	162
Unik	2,5%	9%	25%
Ochrona	33%	33%	33%
Szybkość	0	1	2
Odp. na ogłuszenie	100%	120%	145%
Odp. na zarazę	40%	60%	85%
Odp. na krwawienie	40%	60%	85%
Odp. na osłabienie	40%	60%	85%
Odp. na przesunięcie	50%	70%	95%

Tabela znajdująca się powyżej przedstawia z kolei statystyki bossa w trzech wariantach trudności.

Jak pokonać bossa

Macki z każdym atakiem będą coraz silniejsze.

Skuteczna walka i pokonanie Shamblera zależy tak od przygotowania, jak i dobrania odpowiedniej taktyki. W przypadku pozostałych bossów w grze można tak naprawdę skupić się na powolnym zmniejszaniu paska zdrowia wroga i utrzymywaniu drużyny przy życiu. Tutaj taka taktyka nic nie da, gdyż wrogie ataki, prócz zadawania sporych obrażeń, nakładają też olbrzymie ilości stresu na cała drużynę - kilka tur ataków skupionych na jednym bohaterze wystarczy, by poziom jego stresu z łatwością przebił 100 punktów.

Dzieje się tak dlatego, iż ataki **przywoływanych przez wroga macek też nakładają sporo stresu**, a ich zdolność Clapperclaw ma sporą szansę na trafienie krytyczne, co dodatkowo potęguje efekty (nie pomaga także ciemność, która zwiększa otrzymywany stres). Trzeba więc pozbywać się ich na bieżąco - o czym przeczytasz dalej.

Zadanie gracza podczas tego starcia skupia się:

1. Nakładaniu na Shamblera efektów zadających obrażenia w czasie.
2. Jak najszybsza eliminacja wrogich macek.

Shambler posiada bardzo niskie odporności na krwawienie i zarazę, przez co bardzo łatwo jest nałożyć te efekty. Dzięki temu będzie on otrzymywał 15-20 punktów obrażeń co turę, w zależności od twojego poziomu - z uwagi na to że nie może się on leczyć, kilka tur takich obrażeń, plus normalne ataki od twojej drużyny i wróg padnie na ziemię.

Druga sprawa, czyli eliminacja macek. Fakt, przywoła je on na nowo, jednak najważniejszym jest, by nie dopuścić do przebywania tych samych macek przez kilka tur na polu walki. Powód jest prosty - **ich atak, Clapperclaw, prócz zadawania sporych obrażeń (i stresu), za każdym razem nakłada na mackę efekty wzmacniające**, które zwiększają ich szanse na trafienie krytyczne, zadawane obrażenia, szybkość i ochronę. Z każdą turą będą więc one atakować mocniej (z większą szansą na krytyk, więc i dodatkowym stresem), a także będą znacznie odporniejsze. Po dwóch turach wzmacniania się macka będzie w stanie wydrzeć nawet i 20 punktów zdrowia od bohatera (a są dwie).

Dobrą drużyną do walki z Shamblerem jest taka składająca się z:

1. **Badaczki Zarazy** (**Plague Doctor**) - jest ona w stanie nakładać potężne efekty zarazy na wroga (4-5 punktów na rundę), co przyda się tak podczas walki z Shamblerem, jak i do eliminacji macek.
2. **Łowczy** (**Houndmaster**) - dwie z jego zdolności nakładają efekty krwawienia, co, jak wyżej, przydaje się podczas całego starcia. Dodatkowo, jego zdolność Gwizdek zmniejsza ochronę celu (co zwiększy twoje obrażenia na Shamblerze) i oznacza cel (Marked), zwiększając skuteczność niektórych zdolności.
3. **Awanturniczka** (**Hellion**) -zadaje ona spore obrażenia (a jej zdolność Żelazny Łabędź potrafi wydrzeć bossowi 1/4 zdrowia!) i jest w stanie nałożyć mocny efekt krwawienia na cel. Dodatkowo, Barbarzyński Okrzyk ogłusza dwa cele stojące na przodzie szeregu wroga, co może pomóc, gdy obrażenia macek wymkną się z pod kontroli
4. **Ostatni bohater jest w sumie dość dowolny**, jednak najlepiej jest wziąć kogoś, kto jest w stanie zadać duże obrażenia wrogom na dwóch pierwszy miejscach (gdzie na ogół są macki). Dobrym wyborem jest więc Leper, druga Awanturniczka, czy Oprych (który też może nakładać krwawienie).

Taka drużyna powinna bez większych problemów poradzić sobie z przeciwnikiem, ale z uwagi na fakt, iż można się z nim spotkać gdy przemierzamy podziemia z całkiem inną drużyną, warto pamiętać o kilku rzeczach:

1. **Zapomnij o redukcji stresu postac**i - wrogowie i tak będą w stanie nałożyć go więcej (nawet 20 punktów na większość drużyny w jedną turę), a każda tura nie zadawania obrażeń Shamblerowi zbliża cię do porażki.
2. **Początek walki zawsze zaczyna się od przemieszania twojej drużyny**. Postaraj się posiadać w swojej drużynie postaci, które potrafią szybko przemieszczać się po polu walki - pomogą im w tym niektóre zdolności, jak np. Przełom Awanturniczki, Doskok Awanturnika Oprycha, czy Trzaśnięcie Wstręta.
3. **Wykorzystaj liczne zdolności obozowe postaci, które zmniejszają ilość otrzymywanego stresu** - w ten sposób możesz nieco wydłużyć walkę.
4. **Nie dopuść do sytuacji, w której te same macki są na polu walki dłużej niż 2 rundy** - im dłużej tam będą, tym większe premie uzyskają ze zdolności Clapperclaw i twoja drużyna im nie da rady.
5. **Jeśli nie musisz, nie podejmuj walki z Shamblerem na początku przemierzania podziemi** - jest spora szansa, że po walce większość postaci w twojej drużynie będzie na wyczerpaniu (szczególnie jeśli chodzi o stres), przez co będzie trzeba uciekać z podziemi. Jeśli natkniesz się na ołtarz (Shambler's Altar), zapamiętaj jego lokalizację, dokończ zadanie i wróć do niego, by podjąć walkę z mini-bossem.

Collector

Collector, jak i zresztą reszta bossów, wygląda dość upiornie.

Collector to jeden z mini-bossów w grze - oznacza to, iż nie jest on wymagany do tego, by pchnąć grę dalej, czy to pod względem fabularnym, czy po prostu by odblokować dostęp do kolejnych starć z bossami. Nie da się go znaleźć w z góry ustalonym miejscu, jednak w ciągu kilkudziesięciu godzin, jakie spędzisz z grą, by rozwinąć drużynę odpowiednią do podjęcia się zadań w Najmroczniejszym Lochu (Darkest Dungeon) spotkasz go niejednokrotnie.

By się pojawił, gracz musi mieć zapełniony ekwipunek w więcej niż 65% - oznacza to, że **posiadając 11 przedmiotów w ekwipunku** (niezależnie od ich ilości - trzeba mieć po prostu 11 "kupek") **każdy przebyty korytarz ma 5% szansy na to, iż boss się pojawi**. Można to rzecz jasna wykorzystać do własnych celów (by wróg pojawił się, jak jesteśmy na to gotowi, bądź by za wszelką cenę go uniknąć). Jeśli chcesz za wszelką cenę go wywabić, miej posiadają ilość przedmiotów w ekwipunku i biegaj po prostu pomiędzy kolejnymi pomieszczeniami (nawet, jeśli już zostały odwiedzone - boss prędzej czy później się pojawi).

Pierwszy atak bossa zawsze jest ten sam - rozpocznie on swoje natarcie od wykorzystania zdolności Collect Call. Po jej aktywacji na polu walki pojawią się 3 głowy poległych bohaterów. Gra wybiera spośród Kapłanki, Zbrojmistrza, lub Oprycha. Dobór jest rzecz jasna losowy. Oprócz walki z bossem trzeba więc uporać się także z jego sługusami (co zostało opisane niżej).

Ataki bossa

Nazwa	Wym. miejsce	Cele	Celność	Efekt
Collect Call	1 bądź 2 miejsce szeregu	1, 2 lub 3 miejsce własnego szeregu (przywołanie)	100%	Przywołanie do 3 losowych głów bohaterów (Kapłan, Zbrojmistrz, Oprych)
Show Collection	2, 3 lub 4 miejsce szeregu	1 lub 2 miejsce szeregu gracza	102,5% / 110% / 122,5%	1-2 obrażeń Zwiększenie stresu o 10 punktów
Life Steal	3 lub 4 miejsce szeregu	2, 3 lub 4 miejsce szeregu gracza	102,5% / 110% / 122,5%	5-10 obrażeń, które następnie leczą wroga

Powyższa tabela przedstawia wszystkie dostępne dla bossa ataki.

Statystyki bossa

Rodzaj	The Collector	The Collector	The Collector
Zdrowie	70	105	144
Unik	0	10%	23%
Ochrona	0%	0%	0%
Szybkość	5	6	7
Odp. na ogłuszenie	50%	70%	95%
Odp. na zarazę	20%	40%	65%
Odp. na krwawienie	20%	40%	65%
Odp. na osłabienie	20%	40%	65%
Odp. na przesunięcie	25%	45%	70%

Tabela znajdująca się powyżej przedstawia z kolei statystyki bossa w trzech wariantach trudności.

Jak pokonać bossa

Po ubiciu wroga warto wykorzystać chwilę spokoju, by zregenerować stres i/lub zdrowie.

Walka z bossem jest dość specyficzna, gdyż trzeba także zająć się jego przywołanymi głowami. Cała trójka stosuje w sumie jeden (a w przypadku kapłanki dwa) atak, a wygląda to tak:

1. **Zbrojmistrz** będzie starał się osłonić bossa, przez co użyje na nim zdolności Obrońca. Od tego momentu będzie przyjmował na siebie zmniejszone (o wartość procentową) obrażenia, które normalnie kierowane były na bossa. By rozbić tą umiejętność wystarczy po prostu ogłuszyć zbrojmistrza, przez co efekt minie - jednak w kolejnej turze znów będzie on chciał ją aktywować. Sam nie stanowi żadnego zagrożenia
2. **Kapłanka** - wykorzystuje w głównej mierze dość przeciętne (biorąc pod uwagę twoje obrażenia) leczenia, które przywrócą część punktów zdrowia wrogowi. Nie ma się co tym nadmiernie przejmować, gdyż twoje obrażenia powinny bez problemu kilkukrotnie przewyższyć te uzdrowienia. Od czasu do czasu rzuci też zaklęcie wzmacniające. Podobnie jak zbrojmistrz, w pojedynkę stanowi zerowe zagrożenie.
3. **Oprych** - jest to najgroźniejszy przeciwnik podczas całego starcia. Jego ataki potrafią zadać naprawdę olbrzymie obrażenia (szczególnie, jeśli wejdzie atak krytyczny - co często ma miejsce). Jeśli wróg przyzwie dwie takie głowy, będą w stanie zabić jednego członka twojej drużyny w ciągu jednej tury.

Jak wynika z powyższej wyliczanki, podczas walki (prócz atakowania bossa rzecz jasna) **trzeba olać kompletnie Kapłankę i Zbrojmistrza** (pamiętaj tylko, by rozbijać jego obronę na bossie) i **jak najszybciej zabić Oprycha** (bądź Oprychów, jeśli masz akurat pecha i pojawiło się ich kilku). Za każdym razem, gdy z pola walki zniknie dwójka głów (a boss zajmie 1 lub 2 pozycję), wykorzysta on ponownie zdolność Collect Call.

Można w ten sposób doprowadzić do sytuacji, że na polu walki znajdują się same głowy Kapłanek / Zbrojmistrzów, **przez co zadawane przez wrogów obrażenia spadną prawie do zera.** Jest to też w sumie najlepsza taktyka, gdyż nie trzeba będzie zawracać sobie głowy potężnymi atakami Oprychów.

Reszta ataków bossa nie jest zbyt groźna - jego Life Steal leczy jedynie mały ułamek zadawanych przez ciebie obrażeń, a Show Collection nakłada bardzo małą ilość stresu. Staraj się sukcesywnie pozbywać głów Oprychów, rozbijać osłony Zbrojmistrzów i ciągle zadawać obrażenia bossowi. Skutecznymi atakami na Collectora są te, które nakładają efekt krwawienia, lub zatrucia - boss posiada bardzo niskie odporności, przez co łatwo jest je nałożyć, co zniweluje jakiekolwiek umiejętności uzdrawiające wrogów. Warto jest też dość często korzystać ze zdolności ogłuszającej, na którą wróg również jest dość podatny - przydaje się to przede wszystkim w pierwszej turze, co opóźni przywołanie przez niego głów i pozwoli zadać sporo obrażeń.

Ciężko doradzić dobrą drużynę do walki z tym bossem, gdyż "wpadnięcie" na niego jest na ogół dość losowe, jednak warto pamiętać o kilku rzeczach, takich jak:

1. **Zadbaj o to, by w drużynie była przynajmniej jedna postać ze zdolnością ogłuszenia**, którą będziesz w stanie trafić 1, 2 lub 3 szereg wroga - przyda się to do ogłuszenia bossa w pierwszej turze, bądź do rozbicia osłony Zbrojmistrza.
2. **Nie podejmuj walki z bossem przy pomocy drużyny nastawionej na zadawanie obrażeń rozłożonych w czasie** - kluczem jest jak najszybsza eliminacja Oprychów do czego wymagane są duże obrażenia. Doskonałym wyborem będzie własny Oprych (szczególnie ze zdolnością Strzał z Bliska), Awanturniczka, czy Łowca Nagród.
3. **Nie ignoruj Oprychów**! Jedna tura nieuwagi może kosztować cię utratę cennego bohatera - ich obrażenia potrafią przebić nawet 30 punktów przy jednym tylko ataku.
4. **Nie trać czasu na odnawianie stresu, gdy żyje Collector**. Zajmij się w pierwszej kolejności bossem i Oprychami, gdyż ilość stresu "nabywana" podczas walki jest niewielka.

Po ubiciu bossa warto zostawić sobie "na deser" Kapłanki / Zbrojmistrzów - nie są w stanie w żaden sposób zranić bohatera, przez co można wykorzystać ten czas na regenerację zdrowia, lub obniżenie poziomu stresu. Pamiętaj tylko, by na polu walki był więcej niż 1 wróg - w innym wypadku co kilka tur otrzymasz obrażenia od stresu dla całej drużyny.

Miasto

Wprowadzenie

Mroczne ale własne

Bezimienne miasto stanowi jedyną bezpieczną przystań w całej grze, zapewniając Twoim strudzonym bohaterom chwilę wytchnienia i odpoczynku od codziennych koszmarów czyhających w podziemiach. To w tym miejscu uzyskasz dostęp do większości funkcji, jak np. najmowanie nowych bohaterów, leczenie ich przypadłości i dziwactw lub wzmacnianie uzbrojenia. Również z tego miejsca planujesz i wyruszasz na kolejne wyprawy do podziemi oraz chowasz nieszczęśników, którym nie udało się wrócić w jednym kawałku.

Wszystkie budynki (nie licząc **Graveyard** i **Town Square**) można ulepszać przy pomocy znalezionych w podziemiach i uzyskanych z misji Heirloomów. Większość z nich ma po 2-4 drzewek rozwoju, które ulepszają poszczególne funkcje oferowane przez dany lokal. Dla przykładu, tawerna (**Tavern**) posiada 3 drzewka ulepszeń, a każde z nich rozwija jedno ze sposobów na zmniejszenie stresu u bohaterów (Bar, Gambling oraz Brothel). Każdy kolejny poziom wymaga większej ilości Heirloomów, ale oferują wyższej jakości ulepszenia i dodatkowe funkcje. Na chwilę obecną, budynki można ulepszyć do maksymalnie 6 poziomu.

Jedynymi budynkami, których nie można ulepszyć, są **Graveyard** oraz **Town Square**. Ten pierwszy pełni funkcję czysto informacyjną i pozwala zerknąć na poległych w przeszłości bohaterów i na kilka faktów na temat ich zgonów. **Town Square** wyświetla się na ekranie Miasta, jednak nie pełni on na chwilę obecną żadnej konkretnej roli.

Opactwo / Abbey

Drzewko rozwoju Abbey

Abbey jest jednym z dwóch budynków pozwalających obniżyć poziom stresu Twoich bohaterów. Posiada 3 rodzaje zabiegów: Cloister, Transept oraz Penance Hall. Obiekt ten najlepiej współgra z religijnymi bohaterami, ponieważ niektóre niereligijne postaci mogą odmówić oferowanym zabiegom.

Krużganek / Cloister

Ulepsza obniżanie stresu, zmniejsza koszt zabiegów i zwiększa ilość miejsc.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**	**Poziom 6**
Opis	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 15%	Zwiększa ilość miejsc do 2	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 15%	Zwiększa ilość miejsc do 3
Koszt	4x **Bust** 4x **Crest**	8x **Bust** 8x **Crest**	11x **Bust** 11x **Crest**	15x **Bust** 15x **Crest**	19x **Bust** 19x **Crest**	23x **Bust** 23x **Crest**

Transept

Ulepsza obniżanie stresu, zmniejsza koszt zabiegów i zwiększa ilość miejsc.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**	**Poziom 6**
Opis	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 16%	Zwiększa ilość miejsc do 2	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 12%	Zwiększa ilość miejsc do 3
Koszt	4x **Bust** 4x **Crest**	8x **Bust** 8x **Crest**	11x **Bust** 11x **Crest**	15x **Bust** 15x **Crest**	19x **Bust** 19x **Crest**	23x **Bust** 23x **Crest**

Sala Pokutna / Penance Hall

Ulepsza obniżanie stresu, zmniejsza koszt zabiegów i zwiększa ilość miejsc.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**	**Poziom 6**
Opis	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 13%	Zwiększa ilość miejsc do 2	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 13%	Zwiększa ilość miejsc do 3
Koszt	4x **Bust** 4x **Crest**	8x **Bust** 8x **Crest**	11x **Bust** 11x **Crest**	15x **Bust** 15x **Crest**	19x **Bust** 19x **Crest**	23x **Bust** 23x **Crest**

Kowal / Blacksmith

Drzewko rozwoju Blacksmitha

Pracownia kowalska daje graczowi możliwość ulepszania uzbrojenia swoich bohaterów. Rozbudowując ten ośrodek odblokowujesz dostęp do kolejnych poziomów ulepszeń zbroi oraz broni dla wszystkich klas bohaterów oraz zmniejszasz ich koszt w złocie.

Brońmistrz / Weaponsmithing

Zwiększa obrażenia, szybkość i ataki krytyczne broni bohaterów.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**
Opis	Pozwala ulepszać bronie do rangi 2	Pozwala ulepszać bronie do rangi 3	Pozwala ulepszać bronie do rangi 4	Pozwala ulepszać bronie do rangi 5
Koszt	10x **Deed** 6x **Crest**	26x **Deed** 17x **Crest**	42x **Deed** 28x **Crest**	58x **Deed** 39x **Crest**

Płatnerz / Armorsmithing

Zwiększa szansę na unik oraz życie pancerzy bohaterów.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**
Opis	Pozwala ulepszać zbroje do rangi 2	Pozwala ulepszać zbroje do rangi 3	Pozwala ulepszać zbroje do rangi 4	Pozwala ulepszać zbroje do rangi 5
Koszt	10x **Deed** 6x **Crest**	26x **Deed** 17x **Crest**	42x **Deed** 28x **Crest**	58x **Deed** 39x **Crest**

Piec / Furnace

Zmniejsza koszt ulepszeń broni i pancerzy.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**
Opis	Zmniejsza koszt ulepszeń zbroi i broni o 10%	Zmniejsza koszt ulepszeń zbroi i broni o 10%	Zmniejsza koszt ulepszeń zbroi i broni o 10%	Zmniejsza koszt ulepszeń zbroi i broni o 10%	Zmniejsza koszt ulepszeń zbroi i broni o 10%
Koszt	5x **Deed** 3x **Crest**	12x **Deed** 8x **Crest**	18x **Deed** 12x **Crest**	24x **Deed** 16x **Crest**	31x **Deed** 21x **Crest**

Gildia / Guild

Drzewko rozwoju Guild

Dzięki gildii możesz wykupić zablokowane umiejętności wybranym bohaterom oraz ulepszać je do maksymalnie 5 poziomu. Każdy kolejny poziom wzmacnia wybrane umiejętności w zależności od ich rodzaju, dając im np. zwiększone obrażenia, mocniejsze efekty statusu lub mocniejsze buffy.

Biegłość Szkoleniowa / Instructor Mastery

Pozwala wykupywać wyższe rangi umiejętności u bohaterów.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**
Opis	Pozwala ulepszać umiejętności do rangi 2	Pozwala ulepszać umiejętności do rangi 3	Pozwala ulepszać umiejętności do rangi 4	Pozwala ulepszać umiejętności do rangi 5
Koszt	6x **Painting** 11x **Crest**	15x **Painting** 30x **Crest**	24x **Painting** 48x **Crest**	33x **Painting** 67x **Crest**

Pułk Szkoleniowy / Training Regimen

Zmniejsza koszt ulepszania umiejętności bohaterów.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**
Opis	Zmniejsza koszt ulepszeń umiejętności o 10%	Zmniejsza koszt ulepszeń umiejętności o 10%	Zmniejsza koszt ulepszeń umiejętności o 10%	Zmniejsza koszt ulepszeń umiejętności o 10%	Zmniejsza koszt ulepszeń umiejętności o 10%
Koszt	2x **Painting** 11x **Crest**	5x **Painting** 11x **Crest**	8x **Painting** 17x **Crest**	11x **Painting** 23x **Crest**	14x **Painting** 29x **Crest**

Wóz Wróżbiarki / Nomad Wagon

Drzewko rozwoju Nomad Wagon

Ten malutki wagon oferuję szeroką gamę świecących ozdóbek, kolorowych naszyjników i podejrzanych błyskotek (Trinkets), które zapewniają różnorakie pozytywne i/lub negatywne efekty oraz wzmocnienia. Niektóre trinkety możesz znaleźć wśród skarbów w podziemiach, jednak jeśli potrzebujesz dostępu do szerszego asortymentu, odwiedzasz **Nomad Wagon**.

Rozmiar wozów / Wagon Size

Zwiększa pule dostępnych trinketów.

	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4
Opis	Zwiększa ilość dostępnych trinketów do 4	Zwiększa ilość dostępnych trinketów do 6	Zwiększa ilość dostępnych trinketów do 8	Zwiększa ilość dostępnych trinketów do 10
Koszt	17x **Crest**	46x **Crest**	74x **Crest**	103x **Crest**

Sieć kupiecka / Merchant Network

Zmniejsza ceny trinketów.

	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4	Poziom 5
Opis	Zmniejsza ceny trinketów o 10%	Zmniejsza ceny trinketów o 10%	Zmniejsza ceny trinketów o 10%	Zmniejsza ceny trinketów o 10%	Zmniejsza ceny trinketów o 10%
Koszt	14x **Crest**	31x **Crest**	48x **Crest**	65x **Crest**	82x **Crest**

Lazaret / Sanitarium

Drzewko rozwoju Sanitarium

Lazaret pozwala Ci usuwać wybrane negatywne nawyki (Quirks) ze swoich bohaterów. Cały zabieg wygląda podobnie jak odpoczynek dla zmniejszenia stresu. Bohater umieszczany jest w jednym z wolnych miejsc, wybierany jest nawyk do usunięcia, a następnie postać poddawana jest zabiegowi, co czyni ją niedostępną przez tydzień.

Oprócz tego, możesz także "zablokować" pozytywne nawyki, w taki sam sposób, w jaki usuwa się negatywne - po wybraniu bohatera, a następnie zaznaczeniu wybranego, pozytywnego nawyku, obok niego pojawi się żółta kłódka, która symbolizuje cały proces. **Pamiętaj, iż można jednocześnie usuwać jeden negatywny i zatrzymywać jeden pozytywny nawyk.**

Dodatkowo, Lazaret pozwala pozbyć się chorób, które podczas podróży złapali twoi bohaterowie - warto to robić, gdyż choroby bardzo często zmniejszają znacznie statystyki bohaterów. Całość wygląda podobnie - trzeba umieścić bohatera w Skrzydle Medycznym, a ten po tygodniu wróci do gracza bez wskazanej choroby.

Skrzydło Lecznicze / Treatment Library

Zmniejsza koszty usuwania negatywnych i zatrzymywania pozytywnych nawyków.

	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4	Poziom 5
Opis	Zmniejsza koszt leczenia o 10%	Zmniejsza koszt leczenia o 10%	Zmniejsza koszt leczenia o 10%	Zmniejsza koszt leczenia o 10%	Zmniejsza koszt leczenia o 10%
Koszt	3x **Bust** 2x **Crest**	8x **Bust** 4x **Crest**	16x **Bust** 6x **Crest**	16x **Bust** 8x **Crest**	21x **Bust** 10x **Crest**

Skrzydło Medyczne / Infirmary

Zmniejsza koszty leczenia chorób.

	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4	Poziom 5
Opis	Zmniejsza koszt usuwania chorób o 10%	Zwiększa szansę na usunięcie dodatkowej choroby.	Zmniejsza koszt usuwania chorób o 10%	Zwiększa szansę na usunięcie dodatkowej choroby.	Zmniejsza koszt usuwania chorób o 10%
Koszt	3x **Bust** 2x **Crest**	8x **Bust** 4x **Crest**	16x **Bust** 6x **Crest**	16x **Bust** 8x **Crest**	21x **Bust** 10x **Crest**

Sale Pacjentów / Patience Cells

Zmniejsza koszty leczenia chorób.

	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4
Opis	Zwiększa ilość miejsc w Skrzydle Leczniczym do 2.	Zwiększa ilość miejsc w Skrzydle Medycznym do 2.	Zwiększa ilość miejsc w Skrzydle Leczniczym do 3.	Zwiększa ilość miejsc w Skrzydle Medycznym do 3.
Koszt	10x **Bust** 5x **Crest**	20x **Bust** 10x **Crest**	30x **Bust** 15x **Crest**	60x **Bust** 30x **Crest**

Kareta / Stage Coach

Drzewko rozwoju Stage Coach

Ten niepozorny dyliżans jest jednym z najważniejszych obiektów w mieście. Pozwala on rekrutować nowych bohaterów, by zastąpić tych, którzy zginęli podczas misji w podziemiach. Nabór kolejnych herosów jest kompletnie darmowy, choć ich pula jest ograniczona i zmienia się co tydzień.

Sieć Karet / Stage Coach Network

Zwiększa ilość dostępnych do wynajęcia rekrutów.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**
Opis	Zwiększa ilość dostępnych bohaterów do 3	Zwiększa ilość dostępnych bohaterów do 4	Zwiększa ilość dostępnych bohaterów do 5	Zwiększa ilość dostępnych bohaterów do 6	Zwiększa ilość dostępnych bohaterów do 7
Koszt	3x **Deed** 3x **Crest**	8x **Deed** 8x **Crest**	12x **Deed** 12x **Crest**	16x **Deed** 16x **Crest**	21x **Deed** 21x **Crest**

Koszary Bohaterów / Hero Barracks

Zwiększa maksymalną ilość miejsc dla aktywnych bohaterów.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**
Opis	Zwiększa ilość miejsc dla bohaterów do 12	Zwiększa ilość miejsc dla bohaterów do 15	Zwiększa ilość miejsc dla bohaterów do 18	Zwiększa ilość miejsc dla bohaterów do 21	Zwiększa ilość miejsc dla bohaterów do 25
Koszt	3x **Deed** 3x **Crest**	8x **Deed** 8x **Crest**	12x **Deed** 12x **Crest**	16x **Deed** 16x **Crest**	21x **Deed** 21x **Crest**

Surwiwalistka / Survivalist

Drzewko rozwoju Survivalist

Survivalist, podobnie jak **Guild**, zapewnia dostęp do umiejętności bohaterów, jednak w tym wypadku są to zdolności obozowe. W przeciwieństwie jednak do umiejętności bojowych, obozowe posiadają wyłącznie jeden poziom i nie można ich ulepszać. Zamiast tego, **Survivalist** daje możliwość odblokowania umiejętności, które domyślnie są zablokowane dla wybranych postaci.

Ognisko / Bonfire

Zmniejsza koszt ulepszania umiejętności obozowych u bohaterów.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**
Opis	Zmniejsza koszt ulepszania umiejętności obozowych o 10%	Zmniejsza koszt ulepszania umiejętności obozowych o 10%	Zmniejsza koszt ulepszania umiejętności obozowych o 10%	Zmniejsza koszt ulepszania umiejętności obozowych o 10%	Zmniejsza koszt ulepszania umiejętności obozowych o 10%
Koszt	27x **Crest**	62x **Crest**	96x **Crest**	130x **Crest**	165x **Crest**

Oberża / Tavern

Drzewko rozwoju Tavern

Tavern jest drugim budynkiem przeznaczonym do obniżania poziomu stresu u bohaterów. Podobnie jak **Abbey** posiada on 3 zabiegi: Bar, Gambling oraz Brothel. Tawerna jest bardziej neutralna niż **Abbey**, jednak wielu bohaterów może posiadać negatywne przypadłości, które blokują im dostęp do jednego z zabiegów.

Szynk / Bar

Ulepsza obniżanie stresu, zmniejsza koszt zabiegów i zwiększa ilość miejsc.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**	**Poziom 6**
Opis	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 15%	Zwiększa ilość miejsc do 2	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 15%	Zwiększa ilość miejsc do 3
Koszt	2x **Painting** 4x **Crest**	4x **Painting** 8x **Crest**	6x **Painting** 11x **Crest**	8x **Painting** 15x **Crest**	10x **Painting** 19x **Crest**	11x **Painting** 23x **Crest**

Szulernia / Gambling

Ulepsza obniżanie stresu, zmniejsza koszt zabiegów i zwiększa ilość miejsc.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**	**Poziom 6**
Opis	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 16%	Zwiększa ilość miejsc do 2	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 12%	Zwiększa ilość miejsc do 3
Koszt	2x **Painting** 4x **Crest**	4x **Painting** 8x **Crest**	6x **Painting** 11x **Crest**	8x **Painting** 15x **Crest**	10x **Painting** 19x **Crest**	11x **Painting** 23x **Crest**

Zamtuz / Brothel

Ulepsza obniżanie stresu, zmniejsza koszt zabiegów i zwiększa ilość miejsc.

	Poziom 1	**Poziom 2**	**Poziom 3**	**Poziom 4**	**Poziom 5**	**Poziom 6**
Opis	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 13%	Zwiększa ilość miejsc do 2	Przyśpiesza obniżanie stresu	Zmniejsza koszt zabiegu o 12%	Zwiększa ilość miejsc do 3
Koszt	2x **Painting** 4x **Crest**	4x **Painting** 8x **Crest**	6x **Painting** 11x **Crest**	8x **Painting** 15x **Crest**	10x **Painting** 19x **Crest**	11x **Painting** 23x **Crest**

Podziemia

Misje

Ekran wyboru misji

Wszystkie wyprawy do przeklętych ruin zaczynają się od wyboru misji. To one definiują nasz główny cel, poziom trudności przeciwników, czas jaki spędzimy w ruinach oraz nagrodę, którą otrzymamy w przypadku zwycięstwa. Podobnie jak większość elementów gry, misje generowane są losowo w każdym kolejnym tygodniu gry, dzięki czemu nigdy nie utkniesz z misjami z za wysokim poziomem trudności.

Misje posiadają 3 istotne czynniki, na które musisz zwracać uwagę, gdy będziesz wysyłał na nie swój zespół. Te czynniki to: **rodzaj zadania**, **wymagany poziom** oraz **długość**. Rodzaje misji definiują jej cel. Może nim być np. pokonanie wszystkich przeciwników w lokacji lub odnalezienie świętych reliktów. Wymagany poziom odnosi się do poziomu doświadczenia jaki posiadają Twoi bohaterowie. Taki również poziom będą posiadali przeciwnicy napotkani podczas wykonywania misji oraz nasilenie stresu, któremu będzie musiała oprzeć się Twoja drużyna. Ostatni czynnik, długość, przedstawiona jest w formie ilości obozów, które będziesz mógł rozbić w trakcie trwania misji. Najkrótsze misje nie posiadają żadnych odpoczynków, natomiast najdłuższe mają ich po dwa.

W teorii, ukończenie misji nie jest wymagane, by postępować w grze. Za ukończenie zadania gracz otrzymuje zazwyczaj sporą ilość złota, trochę heirloomów oraz sporadyczne trinkety. To wszystko doliczane jest do skarbów, które drużyna zdobędzie podczas eksploracji podziemi. Jeśli jednak wszyscy członkowie zginą lub gracz zarządzi odwrót przed spełnieniem wymogów misji, zostanie ona uznana za niewykonaną, a nagroda nie zostanie wydana, choć drużyna zachowa całe znalezione złoto, skarby i heirloomy, jeśli wrócą do miasta żywi.

Oto lista znajdujących się obecnie w grze rodzajów misji:

- **Cleanse / Potyczka** - Ukończ 100% walk w lokacji
- **Explore / Mapa** - Odkryj 90% sal
- **Kill the (Boss)** / **Zabij (Bossa)** - Zabij X bossa
- **Activate / Zniszcz Kapliczki** - Aktywuj 3 kapliczki
- **Gather / Zbierz** - Zbierz 3 święte relikty

Eksploracja

W podziemiach można natrafić na wiele ciekawych przedmiotów

Podstawową rzeczą, którą musi opanować każdy szanujący się poszukiwacz przygód, jest umiejętność przemieszczania się po mrocznych podziemiach. Cel misji nie będzie miał znaczenia, jeśli nie uda Ci się do niego dotrzeć.

Pomijając wszelkie czające się po drodze zagrożenia, sama eksploracja nie jest specjalnie wymagająca. Wszystkie lokacje przedstawione są w środowisku 2D, przez co Twoja drużyna może przemieszczać się jedynie w prawo lub lewo (Kolejno klawisze **D** oraz **A** lub **LPM** na wybrany kierunek). To jednak dotyczy jedynie przemieszczania się po jednej sekcji. Podziemia podzielone są na pewną ilość pokoi połączonych ze sobą korytarzami. Aby dostać się do kolejnego pomieszczenia, musisz przedrzeć się przez prowadzący do niego korytarz, który może być usiany losowo generowanymi przeciwnikami, interaktywnymi obiektami oraz pułapkami. Pokój, do którego chcesz się przemieścić, wybierasz kliknięciem z okna mini-mapy znajdującej się w dolnym interfejsie po prawej.

Warto również wspomnieć, że raz zbadane korytarze i pokoje nie ulegają dalszym zmianom. Oznacza to tyle, że wracając do nich nie natrafisz na nowy oddział przeciwników, skarbów czy pułapek.

Sekretne pomieszczenia

Przemierzając podziemia, będziesz mieć szansę na trafienie do sekretnych pomieszczeń - oznaczone są one specjalną, żółtą gwiazdką na mapie i wejście do nich znajduje się zawsze wewnątrz tunelu (a nie w pomieszczeniu). Jedynym sposobem na znalezienie sekretnego pomieszczenia jest wykrycie go podczas rozpoznania (Scouting). Wewnątrz zawsze znajduje się skrzynka, którą otworzyć należy za pomocą Kościanego Klucza (Skeleton Key) - oferuje ona cenne nagrody.

Walka

Walka bywa wyjątkowo irytująca. Szczególnie na początku gry

Starcia z rozmaitymi przeciwnikami są chlebem powszednim wszystkich poszukiwaczy przygód. Każda misja jaką wybierzesz i wszystkie lokacje, które odwiedzisz, będą okupowane przez liczne zastępy oponentów gotowych w mgnieniu oka pozbawić Twoich herosów życia. Aby przetrwać te śmiertelne starcia, musisz nauczyć się podstaw dotyczących walki w *Darkest Dungeon*, które, szczęśliwie, nie są zbyt skomplikowane. Przynajmniej na wierzchu.

Walka rozpoczyna się w momencie, gdy natrafisz na dowolnego przeciwnika. Twoja drużyna przechodzi w tryb bitewny i staje naprzeciw zespołu oponenta, który znajduje się zawsze po prawej stronie ekranu. Pierwszą akcję ma zazwyczaj gracz, choć jeśli zostanie on zaskoczony przez przeciwników może stracić całą turę (to samo dotyczy oponentów, jeśli to gracz ich zaskoczy). Maksymalna ilość postaci po jednej stronie wynosi 4 i zawsze są ustawiani tak, by przód był zapełniony. Oznacz to, że jeśli bohater lub przeciwnik z pierwszego miejsca zginie, to wszystkie pozostały postaci przesuwają się o jedno miejsce do przodu. Jest to bardzo istotne podczas walki, ponieważ eliminacja oponentów walczących z przodu może przesunąć na front jednostki dystansowe, blokując ich główne ataki i umożliwiając Twoim wojownikom dostęp do nich.

Podczas tury jednego z Twoich bohaterów możesz zazwyczaj wykonać jedną z trzech dostępnych akcji: **atak**, **zmiana pozycji** lub **użycie przedmiotu z ekwipunku**. Pod atakiem mieści się użycie dowolnej umiejętności bohatera. Zmiana pozycji, jak wskazuje nazwa, zamienia miejscami dwóch sąsiadujących ze sobą towarzyszy, natomiast użycie przedmiotu z ekwipunku polega na wykorzystaniu np. bandaży do wyleczenia efektu statusu jednego z bohaterów. Warto również wspomnieć, że tury gracza i przeciwników mieszają się miedzy sobą, dzięki czemu nie dochodzi stale do sytuacji, w której wyłącznie jedna grupa atakuje co turę, a druga nie ma szansy odpowiedzieć na ich ciosy.

Walka dobiega końca w momencie, gdy wszystkie postaci po jednej stronie pola walki polegną lub wtedy, gdy gracz zarządzi odwrót i uda mu się pomyślnie wyjść z trybu walki.

Obozowanie

Czas na kolację

Każdy heros potrzebuje odrobiny wytchnienia i obozy są właśnie tą chwilą. Obozowanie dostępne jest wyłącznie na średnich oraz długich misjach, a do jego aktywacji używa się otrzymanego przed misją **Firewood**. Obozowisko można rozbić wyłącznie w pokojach, jednak jedynie poza walką.

Po rozbiciu obozu pojawi się kilka opcji dotyczących jego przebiegu. Pierwszą z nich są sprawy obiadowe, a dokładnie ile **Provisions** zje Twoja drużyna. Im lepiej się najedzą, tym więcej życia zregenerują, a nawet obniża poziom stresu przy największej porcji. Poniżej znajduje się tabela z poszczególnymi opcjami:

0 Provisions	**2 Provisions**	**4 Provisions**	**8 Provisions**
-20% HP +15 do poziomu stresu	+0% HP +0 do poziomu stresu	+10% HP +0 do poziomu stresu	+25% HP -10 do poziomu stresu

Po spożyciu wieczerzy gracz otrzymuje 12 punktów wytchnienia (**Respite Points**), które może przeznaczyć na użycie umiejętności obozowych swoich bohaterów. Służą one głównie leczeniu zdrowia, obniżaniu poziomu stresu lub nakładaniu czasowych wzmocnień i odporności. Po wykorzystaniu wszystkich punktów lub wtedy, gdy gracz nie będzie mógł już użyć żadnych umiejętności, następuje faza snu po której drużyna powraca do eksplorowania podziemi. Może się jednak zdarzyć tak, że obóz zostanie w nocy zaatakowany przez wrogów i Twój zespół będzie zmuszony z nimi walczyć.

Ciekawostki / Curio

Podstawowe informacje

Ołtarz Shamblera to jedna z tych rzeczy, których lepiej nie dotykać, jeśli nie jesteś gotowy.

Curio (w polskiej wersji znane jako Ciekawostki), to po prostu specjalne, generowane losowo w podziemiach obiekty, z którymi wejść można w interakcję. Różnią się one jednak od zwykłych skrzynek, beczek i pudełek (które mogą, lecz nie muszą zawierać przedmiotu, jednak nie każą gracza w żaden sposób), gdyż mogą one zawierać praktycznie wszystkie przedmioty, klątwy, choroby i negatywnie wpływające na postacie efekty.

Na każdej Curio można wykorzystać przedmiot - w zależności od tego, jaki przedmiot wykorzystamy, możemy uzyskać inny efekt. Większość Curio posiada jeden możliwy do wykorzystania przedmiot (jest kilka, które posiadają dwa, a także takie, na które przedmioty nie mają wpływu), lecz można otworzyć je także "na żywca", jednak trzeba liczyć się z konsekwencjami tych czynów. Aktywowanie tych obiektów może zakończyć się:

1. Niczym - gracz nie znajdzie w nim kompletnie nic
2. Ogromnym przyrostem do stresu (rzędu 100 punktów!), który momentalnie może wywołać panikę u postaci (bądź atak serca, jeśli stres dobije do 200 punktów)
3. Znalezieniem rzadkiego przedmiotu
4. Otrzymaniem negatywnego Quirka, bądź zarażeniem postaci bardzo uciążliwą chorobą, która znacznie zmniejszy jej skuteczność
5. Pozbyciem się losowego negatywnego Quirka, bądź otrzymaniem losowego pozytywnego
6. Wygaszeniem, bądź podbiciem do pełna pochodni
7. Wzmocnieniem atrybutów postaci do momentu obozowania
8. Przywołaniem minibossa (więcej w rozdziale o Shamblerze)

Curio to ciekawy mechanizm, jednak przed otwarciem każdego z nich warto się dwa razy zastanowić - często potencjalna, cenna nagroda może zmienić się w potworny cios dla drużyny (np. podbicie o 100 punktów stresu postaci, która wpadnie w panikę i zacznie dobijać resztę drużyny, przez co trzeba uciekać z misji). Są też co prawda Curio, które można otwierać bez obaw, a także te, od których zdecydowanie należy trzymać się z dala.

Pamiętaj, iż żaden Curio nie może dać na raz dwóch efektów - efekt naliczany jest jednorazowo. Pamiętaj też, iż możesz aktywować niektóre Curio bez przedmiotu (np. te, które mają szansę na zarażenie postaci chorobą), jeśli postać która to robi posiada odpowiednio wysokie odporności. W takim wypadku nawet jeśli trafisz na "zły los", efekt nie zostanie nałożony. Niestety, nie ma w grze odporności na dodawanie Quirków, więc trzymaj się z dala od tych obiektów, które dodają te negatywne.

W kolejnych rozdziałach znaleźć można listę dostępnych na danym obszarze Curio, a także przedmiotów do interakcji i nagród, które oferują.

Ruiny / Ruins

Curio	Efekt z przedmiotem	Efekt bez przedmiotu
 Stół do alchemii / Alchemy Table	**Pochodnia**: zwiększenie poziomu światła (Light) o 100% **Lecznicze Zioła**: 100% szansa na zdobycie 2 sztuk złota / klejnotów	50% szansy na status Zaraza 25% szansy na złoto / klejnoty 25% szansy, że nie stanie się nic
 Ołtarz Światła / Altar of Light	**Woda Święcona**: 100% szansy na podniesienie obrażeń o 30% do czasu kolejnego obozu	100% szansy na podniesienie obrażeń o 20% do czasu kolejnego obozu
 Regał z książkami / Bookshelf	**Brak**	25% szansy na przeprowadzenie zwiadu 25% szansy na przyrost stresu o 50 16,7% szansy na pozytywny Quirk 8,3% szansy na negatywny Quirk 25% szansy, że nie stanie się nic

 Konfesjonał / Confession Booth	**Woda Święcona**: zmniejszenie stresu jednej postaci o 30	50% szansy na wzrost stresu u jednej postaci o 20 25% szansy na złoto / błyskotkę 25% szansy na usunięcie negatywnego Quirka
 Urna Dekoracyjna / Decorative Urn	**Woda Święcona**: 100% szansy na 2 sztuki klejnotów / błyskotek **Łopata** - 100% szansy na nabycie negatywnego Quirka Guilty Conscience	44,4% szansy na klejnoty / błyskotkę 22% szansa na status Zaraza 22% szansy, że nie stanie się nic 7,4% szansy na chorobę Creeping Cough 3,7% szansy na losową chorobę
 Święta Fontanna / Holy Fountain	**Woda Święcona**: 100% na zmniejszenie stresu u postaci o 20, zdjęcia negatywnych statusów i wyleczenia 12 punktów zdrowia	50% szansy na zmniejszenie stresu o 10, zdjęcie negatywnych statusów, wyleczenie 5 punktów zdrowia 50% szansy na złoto / klejnoty

 Żelazna Dziewica / Iron Maiden	**Lecznicze Zioła**: 100% szansy na dwie sztuki dowolnego skarbu	40% szansy na dwie sztuki dowolnego skarbu 20% szansy na negatywny Quirk Claustrophobia 20% szansy, że nie stanie się nic 13,3% szansy na chorobę Tetanus 6,7% szansy na losową chorobę
 Zamknięta Witryna / Locked Display Cabinet	**Kościany Klucz**: 100% szansy na 2-3 sztuki złota / klejnotów **Łopata**: 100% szansa na dwie sztuki złota / klejnotów	50% szansa na status Krawienie 50% szansa na status Zaraza
 Zamknięty Sarkofag / Locked Sarcophagus	**Kościany Klucz**: 100% szansy na 1-2 sztuki złota / przedmiotów dziedzictwa / błyskotki **Łopata**: 100% szansa złoto / przedmiot dziedzictwa / błyskotkę	50% szansa na status Krawienie 50% szansa na status Zaraza
 Sarkofag / Sarcophagus	**Brak**	60% szansa na dwie sztuki złota / przedmiotów dziedzictwa 20% szansy, że nie stanie się nic 20% szansy na negatywny Quirk Thanatophobia

 Stos Ksiąg / Stack of Books	**Pochodnia:** 100% szansy na zwiększenie stresu postaci o 100 punktów	26,7% szansy na losowy pozytywny Quirk 26,7% szansy na zwiększenie stresu o 25 punktów 20% szansy, że nie stanie się nic 13,3% szansy na losowy negatywny Quirk 13.3% szansy na zmniejszenie pochodni o 25 punkty
 Zbroja / Suit of Armor	**Brak**	75% szansa na zwiększenie statystyk OCHR i UNIK o 75% 12,5% szansy na pozytywny Quirk Ruins Adventurer 12,5% szansy na pozytywny Quirk Ruins Tactician

Uwagi

Jak widać, rozpiętość efektów otrzymywanych po aktywacji poszczególnych Curio jest dość szeroka, przez co trzeba się pilnować i nie aktywować czego popadnie. Warto przede wszystkim trzymać się z dala od:

- **Stos Ksiąg / Stack of Books**, które niesie za sobą potężne konsekwencje po użyciu pochodni (100 stresu wywoła z miejsca atak paniki, albo atak serca, gdy stres dojdzie do 200)
- **Sarkofag / Sarcophagus** - 60% szansa na nagrodę to zbyt mało przy 20% szansie na nabycie bardzo uciążliwego negatywnego Quirka
- **Żelazna Dziewica / Iron Maiden** - nigdy nie używaj tego bez wymaganego przedmiotu (Lecznicze Zioła) - jest spora szansa na złapanie choroby, której efekt zmniejszy skuteczność postaci
- **Urna Dekoracyjna / Decorative Urn** - podobnie jak wyżej, aktywacja bez przedmiotu może dać ci niewielką nagrodę, bądź zarazić postać chorobą

Reszta występujących tu Curio jest warta ryzyka - na szczególną uwagę zasługuje Altar of Light i Suit of Armor, które podnoszą statystyki postaci, a efekt utrzymuje się do końca misji / odpoczynku.

Norowisko / Warrens

Curio	Efekt z przedmiotem	Efekt bez przedmiotu
 Kościany Ołtarz / Bone Altar	**Brak**	100% szansa na podniesienie obrażeń o 15%, celności o 10% i szansy na trafienie krytyczne o 5%
 Wózek do Potraw / Dinner Cart	**Lecznicze Zioła**: 100% szansy na 2 sztuki złota / jedzenia / błyskotek	25% szansy na złoto / jedzenie / błyskotki 25% szansy na status Zaraza 25% szansy na losową chorobę 25% szansy, że nie stanie się nic
 Prowizoryczny Stół / Makeshift Dining Table	**Lecznicze Zioła**: 100% szansy na 1-2 sztuki złota / jedzenia / zaopatrzenia	25% szansy na złoto / jedzenie / zaopatrzenie 25% szansy na status Zaraza 25% szansy na losową chorobę 25% szansy, że nie stanie się nic

 Beczka Bimbru / Moonshine Barrel	**Lecznicze Zioła**: zwiększenie uników o 30%	33,3% szansy na złoto / jedzenie / zaopatrzenie 33,3% szansy na status Zaraza 22,2% szansy, że nie stanie się nic 11,1% szansy na negatywny Quirk Alcoholism
 Okultystyczne Inskrypcje / Occult Scrawlings	**Woda Święcona**: zmniejszenie statystyki UNIK o 20%	33,3% szansy na losowy pozytywny Quirk 25% szansy na zwiększenie stresu o 25 25% szansy, że nie stanie się nic 17,7% szansy na losowy negatywny Quirk
 Sterta Kości / Pile of Bones	**Woda Święcona**: 100% na 2 sztuki dowolnego skarbu	25% szansy na dwie sztuki dowolnego skarbu 25% szansy na losową chorobę 25% szansy na negatywny Quirk Bloodthirsty 25% szansy, że nie stanie się nic
 Sterta Zwojów / Pile of Scrolls	**Pochodnia**: zdjęcie jednego negatywnego Quirka	33,3% szansy na przeprowadzenie zwiadu 33,3% szansy, że nie stanie się nic 16,7% szansy na zwiększenie stresu o 15% 11,1% szansy na losowy pozytywny Quirk 5,6% szansy na losowy negatywny Quirk

 Stojak na Noże / Rack of Blades	**Bandaż**: 100% szansy na 1-2 sztuki złota / klejnotów / jedzenia	40% szansy na złoto / klejnoty / jedzenie 40% szansy na status Krawienie 20% szansy, że nie stanie się nic
 Kamień Ofiarny / Sacrificial Stone	**Brak**	50% szansy na zwiększenie stresu o 50 25% szansy na zdjęcie jednego negatywnego Quirka 12,5% szansy na losowy pozytywny Quirk 12,5% szansy na losowy negatywny Quirk
 Stos Ksiąg / Stack of Books	**Pochodnia:** 100% szansy na zwiększenie stresu postaci o 100 punktów	26,7% szansy na losowy pozytywny Quirk 26,7% szansy na zwiększenie stresu o 25 punktów 20% szansy, że nie stanie się nic 13,3% szansy na losowy negatywny Quirk 13.3% szansy na zmniejszenie pochodni o 25 punkty

Uwagi

Przemierzając **Norowisko** trzeba przede wszystkim unikać kontaktu z:

- **Stos Ksiąg (Stack of Books)**, które niesie za sobą potężne konsekwencje po użyciu pochodni (100 stresu wywoła z miejsca atak paniki, albo atak serca, gdy stres dojdzie do 200)
- **Okultystyczne Inksrypcje (Occult Scrawings)** i **Sterta Kości** (**Pile of Bones)** - aktywuj je jedynie przy pomocy wymaganych przedmiotów, aktywacja "na czysto" jest zbyt ryzykowna
- **Wózek do Potraw (Dinner Cart)** i **Prowizoryczny Stół** (**Makeshift Dining Table)** - sytuacja jak wyżej, aktywować należy je jedynie przy pomocy wymaganego przedmiotu, gdyż inaczej jest duża szansa na złapanie choroby

Curio, na które trzeba przede wszystkim zwrócić uwagę to **Sterta Zwojów (Pile of Scrolls).** Zawsze aktywuj go przy pomocy pochodni, używając postaci o dużej ilości negatywnych Quirków (bądź jednym bardzo uciążliwym) - zdejmując w ten sposób Quirk będziesz w stanie zaoszczędzić sporo złota (w dalszej grze nawet ponad 10 tysięcy sztuk!)

Zatoka / Cove

Curio	Efekt z przedmiotem	Efekt bez przedmiotu
 Podmorska Skrzynia / Barnacle Crusted Chest	**Łopata:** 100% szansy na 3 sztuki dowolnego skarbu	50% szansy na 2 sztuki złota / klejnotów / przedmiotów dziedzictwa / zaopatrzenia 25% szansy, że nie stanie się nic 25% szansy na efekt Krwawienia
 Płaskorzeźba / Bas Relief	**Łopata**: 100% szansy na zwiększenie stresu o 100 punktów	66,7% szansy na losowy pozytywny Quirk 25% szansy na losowy negatywny Quirk 8,3% szansy na losową chorobę
 Słonawy Basen Pływowy / Brackish Tide Pool	**Serum**: 100% szansy na zmniejszenie stresu o 5 punktów i wyleczenie 5 punktów zdrowia	75% szansy na zwiększenie o 33% odporności na Zarazę, Krwawienie i choroby do końca misji / obozowania 25% szansy na losową chorobę
 Przedziwny Koralowiec / Eerie Coral	**Lecznicze Zioła**: 100% szansy na usunięcie negatywnego nawyku	50% szansy na zmniejszenie stresu o 10 punktów 25% szansy, że nie stanie się nic 25% szansy na zwiększenie stresu o 25 punków

 Rybie Szczątki / Fish Carcass	**Lecznicze Zioła**: 100% szansy na 3 losowe skarby	50% szansy, że nie stanie się nic 16,7% szansy na chorobę (Red Plague) 16,7% szansy na złoto / klejnoty / zaopatrzenie 11,1% szansy na status Krawienie 5,5% szansy na status Zaraza
 Posążek Ryby / Fish Idol	**Woda Święcona**: 50% szansy na zwiększenie o 18% obrażeń do końca misji / obozowania **Woda Święcona**: 50% szansy na zwiększenie obrażeń o 10%, celności o 5 punktów i szansy na trafienie krytyczne o 6% do końca misji / obozowania	50% szansy na zmniejszenie obrażeń o 25%, celności o 10 punktów do końca misji / obozowania 50% szansy na zmniejszenie uniku o 12 punktów i nadania postaci status Marked (Oznaczony) na czas 3 rund
 Gigantyczna Ostryga / Giant Oyster	**Łopata**: 100% szansa na 3 sztuki złota / błyskotek	40% szansa na 2 sztuki złota / błyskotek 40% szansa na status Krwawienie 20% szansa, że nie stanie się nic
 Galion / Ship's Figurehead	**Brak**	66,7% szansy na zwiększenie obrażeń o 20% i szybkości o 4 punkty do końca misji / obozowania 33,3% szansy na zmniejszenie stresu o 30 punktów

Uwagi

Przemierzając Zatokę trzeba uważać na znacznie więcej Curio, szczególnie jeśli brakuje ci wymaganych do ich aktywacji przedmiotów. Trzeba przede wszystkim unikać kontaktu z:

- **Płaskorzeźba (Bas Relief**) - wysoka szansa otrzymania negatywnego Quirka lub choroby
- **Słonawy Basen Pływowy (Brackish Tide Pool)** i **Rybie Szczątki (Fish Carcass)** - wysoka szansa na zarażenie postaci uciążliwą chorobą (Red Plague znacznie zmniejsza skuteczność postaci)
- **Posążek Ryby (Fish Idol)** - unikaj tego Curio, jeśli nie posiadasz wymaganego przedmiotu (Woda Święcona). Aktywacja zawsze zakończy się nałożeniem negatywnego efektu, a w połowie przypadków znacznie zmniejszy skuteczność twojej postaci.

Nie licząc **Płaskorzeźby (Bas Relief),** której lepiej nie dotykać wcale (aktywacja za pomocą pochodni to wzrost stresu o 100 punktów!), wszystkie inne Curio można śmiało aktywować, mając oczywiście odpowiednie przedmioty.

Knieja / Weald

Curio	Efekt z przedmiotem	Efekt bez przedmiotu
 Pradawna Trumna /Ancient Coffin	**Brak**	50% szansy na 2 sztuki złota / przedmiotów dziedzictwa 33,3% szansy, że nie stanie się nic 8,3% szansy na pozytywny Quirk Weald Adventurer 8,3% szansy na pozytywny Quirk Weald Explorer
 Truchło Bestii /Beast Carcass	**Lecznicze Zioła**: 100% szansy na 2 sztuki jedzenia	42,8% szansy na jedzenie 28,6% szansy na chorobę Rabies 14,3% szansy, że nie stanie się nic 14,3% szansy na negatywny Quirk Zoophobia
 Przedziwna Pajęczyna / Eerie Spiderweb	**Bandaż**: 100% szansy na 1-2 sztuki złota / klejnotów / błyskotek	40% szansy na złoto / klejnoty / błyskotkę 40% szansy, że nie stanie się nic 10% szansy na negatywny Quirk Slow Reflexes 10% szansy na negatywny Quirk Slow Draw
 Porzucony Bagaż /Left Luggage	**Kościany Klucz**: 100% szansy na 3 sztuki dowolnego skarbu **Serum**: 100% szansy na 3 sztuki dowolnego skarbu	50% szansy na dowolny skarb 50% szansy na status Zaraza
 Zmumifikowane Szczątki / Mummified Remains	**Bandaż**: 100% szansy na 2 sztuki złota / błyskotek	40% szansy na złoto / błyskotkę 40% szansy na status Zaraza 20% szansy, że nie stanie się nic

 Stare Drzewo /Old Tree	**Serum**: 100% na 3 sztuki dowolnego skarbu	50% szansy na 2 sztuki dowolnego skarbu 25% szansy, że nie stanie się nic 25% szansy na status Zaraza
 Nieskazitelna Fontanna / Pristine Fountain	**Woda Święcona**: 100% na zmniejszenie stresu o 30	100% na zmniejszenie stresu o 20
 Płytki Grób / Shallow Grave	**Łopata**: 100% szansy na 3 sztuki klejnotów / przedmiotów dziedzictwa	50% szansy na losową chorobę 50% szansy na status Zaraza

 Namiot Podróżnika / Traveler's Tent	**Brak**	37,5% szansy na 2 sztuki złota / zapasów / przedmiotów dziedzictwa 37,5% szansy na przeprowadzenie zwiadu 12,5% szansy, że nie stanie się nic 12,5% szansy na zwiększenie stresu o 25
 Niepokojąca Postać / Troubling Effigy	**Woda Święcona:** 100% szansy na losowy pozytywny Quirk	25% szansy, że nie stanie się nic 18,7% szansy na losowy pozytywny Quirk 18,7% szansy na losowy negatywny Quirk 18,7% szansy na status Krwawienie 9,4% szansy na status Zaraza 9,4% szansy na zwiększenie stresu o 15

Uwagi

Przemierzając Knieję trzeba przede wszystkim unikać kontaktu z:

- **Niepokojąca Postać (Troubling Effigy)** i **Przedziwna Pajęczyna** (**Eerie Spiderweb)** - oba Curio aktywowane bez wymaganego przedmiotu mogą skończyć się nabyciem przez postać negatywnego Quirka, który potem będzie kosztowny do usunięcia
- **Płytki Grób (Shallow Grave) i Truchło Bestii (Beast Carcass) -** podobnie jak wyżej, za żadne skarby nie aktywuj ich bez wymaganych przedmiotów, gdyż w obu przypadkach jest spora szansa na zarażenie postaci chorobą.

Curio, na które trzeba zwrócić uwagę to **Nieskazitelna Fontanna (Pristine Fountain)**, które (niezależnie od tego, czy użyjesz przedmiotu czy aktywujesz ją "na sucho) zmniejszy poziom stresu jednej postaci i **Niepokojąca Postać (Troubling Effigy)**. To drugie trzeba jednak aktywować przy pomocy wymaganego przedmiotu - można w ten sposób nabyć potężny pozytywny Quirk.

Ogólnodostępne

W tym rozdziale znajdziesz Curio, które znaleźć można w każdym rodzaju podziemia, a ich aktywacja (zazwyczaj) nie niesie za sobą negatywnych konsekwencji.

Curio	Efekt z przedmiotem	Efekt bez przedmiotu
 Skrzynia / Crate	**Brak**	75% szansy na przedmiot dziedzictwa 25% szansy, że nie stanie się nic
 Porzucony Plecak / Discarded Pack	**Brak**	60% szansy na 1-2 sztuki złota / klejnotów / zaopatrzenia 20% szansy, że nie stanie się nic 20% szansy na przeprowadzenie zwiadu
 Ołtarz Nadrealnych / Eldritch Altar	**Woda Święcona**: 100% szansy na zdjęcie negatywnego Quirka, bądź wyleczenie choroby	33% szansy na losowy pozytywny Quirk 25% szansy, że nie stanie się nic 25% szansy na zwiększenie stresu o 50 17% szansy na losowy negatywny Quirk
 Pamiątkowa Skrzynia / Heirloom Chest	**Kościany Klucz**: 100% szansy na 3 sztuki dowolnego skarbu	75% szansy na 2 sztuki przedmiotów dziedzictwa 12,5% szansy na status Zaraza 12,5% szansy na status Krwawienie

 Worek / Sack	**Brak**	75% szansy na złoto / klejnot 25% szansy, że nie stanie się nic
 Kinkiet / Sconce	**Brak**	75% szansy na 1 Pochodnię 25% szansy na 1 Pochodnię i złoto / klejnot / przedmiot dziedzictwa
 Ołtarz Włóczęgi / Shambler's Altar	**Pochodnia:** 100% szansy na przywołanie minibossa Shamblera	100% szansy, że nie stanie się nic
 Otwarty sejf/ Unlocked Strongbox	**Brak**	75% szansy na 2 sztuki dowolnego skarbu 25% szansy na status Zaraza

Uwagi

Jak widać, większość Curio spotykanych w każdej lokacji jest niegroźna i na ogół oferuje przydatne przedmioty. Warto jednak pamiętać o 3 z nich:

- **Ołtarz Nadrealnych (Eldrich Altar)** - zawsze aktywuj go za pomocą Wody Święconej, co pozwoli ci pozbyć się negatywnego Quirka, bądź choroby. Warto jest zawsze trzymać przy sobie przynajmniej jedną sztukę Wody Święconej, na wypadek gdyby trafił się właśnie ten obiekt.
- **Pamiątkowa Skrzynia (Heirloom Chest)** - możesz aktywować go za pomocą wymaganego przedmiotu, by otrzymać losowe nagrody, bądź zaryzykować (wysoka, 75% szansa) by zdobyć przedmioty dziedzictwa.
- **Ołtarz Włóczęgi (Shambler's Altar)** - aktywowanie go za pomocą pochodni przywołuje prawdopodobnie najtrudniejszego w grze (mini)bossa, który w bardzo krótkim czasie jest w stanie zwiększyć stres całej twojej drużyny. Nie aktywuj tego, póki nie jesteś w 100% pewny, że dasz sobie z nim radę.

Lokacje

Ruiny / Ruins

Ruiny to pierwsza lokacja do której dostęp otrzyma gracz. Jest to także najprostsza z lokacji w grze - wrogowie, nie licząc jednego nakładającego stres, są tu stosunkowo niegroźni, gdyż skupiają się praktycznie wyłącznie na zadawaniu obrażeń fizycznych. W ruinach walczyć będziesz z dwójką bossów: Necromancer i Prophet.

Dobór drużyny

Na misję do ruin warto wybrać:

1. **Krzyżowca** (**Crusader**) bądź dwójkę Krzyżowców - zadają oni zwiększone obrażenia wrogom typu Plugawy (Unholy), a wszyscy przeciwnicy napotykani w tej lokacji są właśnie tego typu.
2. **Awanturniczki** (**Hellion**) - jej ataki, szczególnie gdy ustawiona jest na 1 pozycji, potrafią dosięgnąć każdy szereg wroga. Dodatkowym atutem jest fakt, iż polega ona na brutalnych obrażeniach, a wrogowie w ruinach nie mają wysokiej ochrony.
3. **Kapłanka** (**Vestal**) - podobnie jak wyżej, jedna z jej zdolności zadaje zwiększone obrażenia przeciwnikom obecnym w ruinach.
4. **Badaczkę Zarazy** (**Plague Doctor**) - przeciwnicy posiadają znikomą (bądź zerową) odporność na zarazę, przez co jest ona ekstremalnie skuteczna w walce z tutejszymi wrogami. Dodatkowo, jedyne efekty które nakładają (czyli krwawienie) nie stanowią dla niej żadnego problemu.
5. **Hiena Cmentarna** (**Grave Digger**) - olbrzymia szybkość pozwala tej postaci rozprawić się z największym zagrożeniem w tej lokacji, czyli z Bone Courtier'em, który zadaje obrażenia od stresu.
6. **Wstręt** (**Abomination**) - po transformacji może bez problemu dosięgnąć 3 linii wroga, gdzie często umieszczeni są najgroźniejsi wrogowie (w tym Bone Courier)
7. **Okultysta** (**Occultist**) / **Łowca Nagród** (**Bounty Hunter**) - zdolność wyciągnięcia wroga z tylnego szeregu uniemożliwi stosowanie zdolności zwiększających stres, znacznie ułatwiając walkę.

Bohaterowie, których kompletnie nie warto tutaj brać to:

1. **Łowczy** (**Hound Master**) - jego obrażenia skupiają się w głównej mierze wokół krwawienia, na które wrogowie tutaj obecni są niewrażliwi.
2. **Arlekin** (**Jester**) - większość walk kończy się tutaj po 2-3 rundach, przez co efekty nakładane przez jego pieśni nie dadzą realnej przewagi (a poziom stresu da się tutaj kontrolować bez pomocy postaci mogącej go obniżyć). Dwa z jego ataków nakładają krwawienie, na które wrogowie są niewrażliwi.

Dobór prowiantu

Rodzaj	Krótka misja	Średnia misja	Długa misja
Jedzenie	12	16-18	18-24
Pochodnie	8-9	14-16	16-18
Kościane Klucze	1	2	3-4
Łopaty	1-2	2	2-3
Woda Święcona	2	3	4
Bandaże	1	2	2-3
Serum	0	0	0
Zioła Lecznicze	1	1-2	2-3

Najważniejszym typem prowiantu jest tutaj Wodą Święcona, która przydaje się do bardzo dużej ilości Curio. Warto też wziąć ze sobą kilka bandaży, na wypadek krwawienia - nie ma za to sensu brać serum, gdyż nikt tutaj nie może cię zatruć, a Curio nie wymagają tego przedmiotu.

Przeciwnicy na których warto uważać

W ruinach trzeba uważać na kilku wrogów:

1. **Bone Courtier** - ten kościany dziwak ze sztyletem i gobelinem to największa zmora ruin. Posiada bardzo dużą szybkość, przez co prawie zawsze rusza się jako pierwszy, a jego atak podbija stres bohatera o 15 punktów. Warto albo szybko go ubić, albo wyciągnąć na 1 lub 2 miejsce szeregu, gdzie nie będzie w stanie korzystać ze swojej zdolności do zwiększania stresu, a tylko z nędznego dźgnięcia sztyletem.
2. **Bone Arbalist** - największym zagrożeniem ze strony tego wroga jest jego atak, Quarrel, który posiada bardzo dużą szansę na trafienie krytyczne, przez co może wyciągnąć nawet 1/3 punktów zdrowia bohatera. Jeśli w walce nie pojawił się Bone Courtier, należy skupić uwagę właśnie na nim.
3. **Gargoyle** - Gargulce nie zadają wyjątkowo dużych obrażeń, jednak posiadają upierdliwe zdolności, które mogą ogłuszyć jedną z twoich postaci, bądź wybić dwójkę o dwie pozycje do tyłu. Posiadają bardzo mało punktów zdrowia, lecz są bardzo szybkie i mają ogromny współczynnik ochrony i odporności na krwawienie - najlepszą metodą jest wykorzystanie przeciwko nim zarazy Badaczki Zarazy.

Wrogowie, których spotkać można w każdej lokacji, a których trzeba wyeliminować, bądź unieszkodliwić jak najszybciej:

1. **Cultist Acolyte** - wróg bardzo zbliżony do Bone Courtiera z ruin. Zadaje on niewielkie obrażenia, jednak nakłada sporo stresu i jest bardzo szybki. Należy go ubić jak najszybciej, bądź wyciągnąć na 1 lub 2 linię szeregu, gdzie staje się bezużyteczny.
2. **Brigand Fusilier** - wróg charakteryzujący się dużą szybkością i możliwością zaatakowania całej twojej drużyny, jeśli znajduje się na 2, 3 czy 4 pozycji. Jeśli nie ma na polu walki postaci nakładających stres, należy jak najszybciej go zlikwidować, bądź wyciągnąć na 1 miejsce.
3. **Madman** - bezapelacyjnie twój wróg i cel numer jeden. Posiada znikomą ilość punktów zdrowia, jednak nadrabia to unikami, szybkością i przede wszystkim dwóm atakom możliwym do zastosowania z każdej pozycji. Oba z nich zwiększają stres twoich bohaterów, a Doomsay może namierzyć całą drużynę na raz. Trzeba go zlikwidować jak najszybciej.
4. **Ghoul** - podobny do powyższego wroga. Jest w stanie zestresować bohaterów gracza, a także nałożyć ogłuszenie czy zarazić chorobą. Posiada wysoki współczynnik ochrony, dlatego najlepszą metodą jest ogłuszenie go i nałożenie krwawienia i/lub zarazy, bądź zmniejszenie ochrony (np. oznaczeniem Łowczego).

Knieja / Weald

Knieja to druga dostępna lokacja, wypełniona po brzegi rozmaitymi maszkarami. W przeciwieństwie do innych lokacji, nie ma tutaj jednego rodzaju przeciwników (jak Plugawy w ruinach, czy Nadrealny w Zatoce), więc same klasy postaci nie mają tutaj wielkiej przewagi. Skuteczne natomiast są tutaj efekty krwawienia, gdyż wrogowie mają na nie niskie odporności - nieskuteczne zaś są zarazy. Walczyć będziesz tutaj z dwójką bossów: Hag i Brigand Pounder.

Najważniejszą odpornością na którą trzeba zwrócić uwagę jest ta na choroby, gdyż kilku wrogów jest w stanie nałożyć ten efekt.

Dobór drużyny

Na misję do ruin warto wybrać:

1. **Awanturniczka (Hellion) -** jej potężne ataki na tylne szeregi wroga, możliwość nałożenia krwawienia i ogłuszenia dwóch pierwszych szeregów wroga to cechy gwarantujące wysoką skuteczność tej klasy w Kniei.
2. **Badaczkę Zarazy** (**Plague Doctor**) - przeciwnicy są co prawda dość odporni na zarazę, jednak da się ich mimo wszystko objąć tym efektem. Najważniejszym zastosowaniem jest jednak Bitewne Panaceum, które jest w stanie ściągnąć liczne efekty nakładane przez tutejszych wrogów.
3. **Łowczy (Hound Master)** - wreszcie miejsce, w którym Łowczy może zabłysnąć. Wrogowie posiadają niską odporność na krwawienie, a ta klasa jest w stanie nałożyć je na 4 cele jednocześnie. Posiada on potężną zdolność do oznaczania celów (Gwizdek), która zmniejsza ochronę celu. Współpracuje on bardzo dobrze z Kuszniczką.
4. **Okultysta (Occultist)** - przydatny ze względu na leczenie i możliwość osłabienia największego zagrożenia Kniei, jakim jest The Unclean Giant, którego ataki zadają olbrzymie obrażenia. Wykorzystaj jego Klątwę Osłabienia, która zmniejszy obrażenia giganta o 1/3 z każdym użyciem.
5. **Kuszniczka (Arbalest)** - w połączeniu z oznaczaniem celów przez Łowczego, Kuszniczka będzie w stanie masakrować wrogów pojedynczym strzałem. Jest też bardzo skuteczna przeciwko wrogom na 3 i 4 miejscu szeregu, którzy zadają dużo obrażeń, jednak ich ochrona jest na niskim poziomie. Pamiętaj też o możliwościach Flary, a mianowicie o ściąganiu oznaczeń ze swoich bohaterów.
6. **Arlekin (Jester) -** jego pieśni pozwolą wzmocnić całą drużynę i zmniejszyć stres, a oferowane przez niego krwawienie na 2 i 3 celu bardzo się tutaj przyda.
7. **Krzyżowiec** (**Crusader**) / **Trędowaty** (**Leper**) - są oni skuteczni w walce z Ektoplazmą, gdyż są w stanie zabić nawet dwójkę z nich jednym ciosem.

Dobór prowiantu

Rodzaj	Krótka misja	Średnia misja	Długa misja
Jedzenie	12	16-18	18-24
Pochodnie	8-9	14-16	16-18
Kościane Klucze	1	2	2
Łopaty	3	4-5	5-7
Woda Święcona	1	2	2-3
Bandaże	2	2-3	4
Serum	2	2-3	4-5
Zioła Lecznicze	1	1-2	2-3

Najważniejszymi elementami prowiantu są łopaty, z uwagi na bardzo dużą ilość przeszkód, a także serum i bandaże, by neutralizować efekty zarazy / krwawienia.

Przeciwnicy na których warto uważać

W kniei trzeba uważać na kilku wrogów:

1. **Crone** - czarownica służy głównie do tego, by oznaczać cele dla swojego kompana, Unclean Gianta, lecz sama też potrafi napsuć krwi. Jej ataki, prócz oznaczania, zmniejszają celność i uniki twoich postaci, a pozostałe zwiększają stres. Trzeba szybko się jej pozbyć, ale broń boże nie wyciągaj jej na 1 lub 2 szereg - może tam użyć potężnego ataku, zadającego niskie obrażenia, jednak sporo stresu i mające dużą szansę na zarazę.
2. **Fungal Artilery** - wróg ten zadaje praktycznie żadne obrażenia, jednak zaznacza trafione cele, które potem z większa skutecznością atakuje jego kompan, Fungal Scratcher.
3. **Fungal Scratcher** - jest w stanie zadać olbrzymie obrażenia przeciwko oznaczonym celom. By temu zapobiec, zdejmij oznaczenie z sojusznika (np. Flarą Kuszniczki), bądź ogłusz tego wroga, gdy jego kompani oznaczą twoje postacie, a następnie się go pozbądź.
4. **Ectoplasm** - należy jak najszybciej zająć się tym wrogiem z dwóch powodów. Umiejętność Cytokinesis powoduje, że na polu walki pojawi się kolejna ektoplazma, a Ecoplasmic Profusion łączy dwie ektoplazmy w jedną większą, która posiada sporo zdrowia, uników i ochrony i jest ciężka do ubicia. Krzyżowiec i/lub Trędowaty doskonale radzą sobie z tym wrogiem.
5. **Unclean Giant** - w pierwszej kolejności postaraj się zabić Crone, by nie mogła oznaczyć celu do ataku. Jeśli to zawiedzie, pozostaje ogłuszenie tego celu, bądź osłona naznaczonego sojusznika przy pomocy, np. zdolności Obrońca Zbrojnego. Wszystkie 3 ataki wroga są bardzo groźne - jeden nakłada zatrucie na całą drużynę, drugi przemiesza pozycje bohaterów, a trzeci zada olbrzymie (czasami przebijające 30 punktów obrażeń) uszkodzenia jednemu celowi.

Wrogowie, których spotkać można w każdej lokacji, a których trzeba wyeliminować, bądź unieszkodliwić jak najszybciej:

1. **Cultist Acolyte** - wróg bardzo zbliżony do Bone Courtiera z ruin. Zadaje on niewielkie obrażenia, jednak nakłada sporo stresu i jest bardzo szybki. Należy go ubić jak najszybciej, bądź wyciągnąć na 1 lub 2 linię szeregu, gdzie staje się bezużyteczny.
2. **Brigand Fusilier** - wróg charakteryzujący się dużą szybkością i możliwością zaatakowania całej twojej drużyny, jeśli znajduje się na 2, 3 czy 4 pozycji. Jeśli nie ma na polu walki postaci nakładających stres, należy jak najszybciej go zlikwidować, bądź wyciągnąć na 1 miejsce.
3. **Madman** - bezapelacyjnie twój wróg i cel numer jeden. Posiada znikomą ilość punktów zdrowia, jednak nadrabia to unikami, szybkością i przede wszystkim dwóm atakom możliwym do zastosowania z każdej pozycji. Oba z nich zwiększają stres twoich bohaterów, a Doomsay może namierzyć całą drużynę na raz. Trzeba go zlikwidować jak najszybciej.
4. **Ghoul** - podobny do powyższego wroga. Jest w stanie zestresować bohaterów gracza, a także nałożyć ogłuszenie czy zarazić chorobą. Posiada wysoki współczynnik ochrony, dlatego najlepszą metodą jest ogłuszenie go i nałożenie krwawienia i/lub zarazy, bądź zmniejszenie ochrony (np. oznaczeniem Łowczego).

Norowisko / Warrens

Norowisko, trzecia w kolejności odkrywana lokacja, wypełniona jest przeciwnikami o typie Bestia (Beast). Cechami szczególnymi tej lokacji są wysokie odporności na zarazę, bardzo niskie na krwawienie i sporo przeciwników nakładających duże ilości stresu na drużynę. Dużym problemem są tu także wrogowie nakładający choroby i z duża ilością ochrony. Jeśli chodzi o bossów, przyjdzie ci tu walczyć z dwójką: Swine i Flesh.

Dobór drużyny

Na misję do ruin warto wybrać:

1. **Łowczy (Hound Master)** - prawdopodobnie najlepsza klasa postaci na tą lokację. Jego zdolności nakładają krwawienie, na które wrogowie są bardzo podatni, jego oznaczenie, Gwizdek, zmniejszy ochronę opancerzonych celów, a Wyjec zmniejszy stres całej drużyny.
2. **Awanturniczka (Hellion)** - kolejna klasa, która jest tutaj bardzo skuteczna. Możliwość nałożenia krwawienia, wysokie obrażenia i zdolność Żelazny Łabędź, który z łatwością zmasakruje najgroźniejsze cele na 4 pozycji. Dużym atutem jest też Barbarzyński Okrzyk, ogłuszający wrogów na 1 i 2 pozycji.
3. **Kuszniczka (Arbalest)** - w połączeniu z oznaczaniem celów przez Łowczego, Kuszniczka będzie w stanie masakrować wrogów pojedynczym strzałem. Jest też bardzo skuteczna przeciwko wrogom na 3 i 4 miejscu szeregu, którzy zadają dużo obrażeń, jednak ich ochrona jest na niskim poziomie.
4. **Łowca Nagród (Bounty Hunter)** - w połączeniu z Kuszniczką i/lub Łowczym będzie w stanie zadawać duże obrażenia oznaczonym celom. Przydatna jest także możliwość wyciągnięcia wroga z tyłu szeregu, ogłuszenie i przetasowanie drużyny wroga, czy wybicie wroga na tył.
5. **Arlekin (Jester) -** jego pieśni pozwolą wzmocnić całą drużynę i zmniejszyć stres, a oferowane przez niego krwawienie na 2 i 3 celu bardzo się tutaj przyda.
6. **Krzyżowiec** (**Crusader**) / **Zbrojny** (**Man-at-Arms**) - któryś z nich przyda ci się do pochłaniania obrażeń na 1 szeregu, a także do eliminacji jednego z wrogów (Thrall), który często jest na przodzie szeregu.
7. **Hiena Cmentarna (Grave Digger) -** olbrzymia szybkość pozwoli poradzić jej sobie z upierdliwymi wrogami z 3 i 4 szeregu. Dodatkowym atutem jest zwiększona szansa na rozpoznanie (wzmocniona jeszcze bardziej jedną ze zdolności używanych podczas obozowania) - rozkład podziemi w Norowisku jest często bardzo zawiły, a pułapki karzą gracza potężnymi osłabieniami i zatruciami, dlatego warto móc temu przeciwdziałać.

8. **Krzyżowiec (Crusader)** - Klasa doskonała na pierwszy szereg, z uwagi na możliwość podniesienia własnej ochrony, zadawania sporych obrażeń i samowystarczalności, gdyż może leczyć stres członków drużyny, jak i ich rany.
9. **Kapłanka (Vestal)** - wrogowie zadają tutaj bardzo duże obrażenia, dlatego warto mieć pod ręką mocnego uzdrowiciela. Można zastąpić ją Okultystą (Occultist), jednak jego leczenie ma szansę nałożyć krwawienie, które i tak dość często tutaj będzie ci towarzyszyć.

Bohaterowie, których kompletnie nie warto tutaj brać to:

1. **Badaczka Zarazy (Plague Doctor)** - wrogowie są tutaj odporni na zarazę, więc bohater ten nie będzie najskuteczniejszy.

Dobór prowiantu

Rodzaj	Krótka misja	Średnia misja	Długa misja
Jedzenie	12	16-18	18-24
Pochodnie	9-11	16-20	20-24
Kościane Klucze	2	2-3	3-4
Łopaty	2	2-3	4
Woda Święcona	2	3	3-4
Bandaże	1-2	2	2-3
Serum	0	0-1	1
Zioła Lecznicze	2-3	4	5-6

Najważniejsze są tutaj Zioła Lecznicze, które pomogą z licznymi zdolnościami osłabiającymi. Warto też wziąć ze sobą kilka dodatkowych pochodni, gdyż korytarze potrafią tutaj być bardzo zakręcone, przez co traci się masę cennych pochodni.

Przeciwnicy na których warto uważać

W ruinach trzeba uważać na kilku wrogów:

1. **Swine Wretch -** wróg zadaje prawie zerowe obrażenia, jednak każdy jego atak nakłada 10 punktów stresu i ma 33% szansy na wywołanie dowolnej choroby. Warto jest zająć się nimi na początku, gdyż choroba może znacznie osłabić postać.
2. **Swine Drummer** - odpowiednik Madmana, który potrafi nałożyć stres na całą drużynę gracza. Dodatkowo, oznacza on postacie gracza, zmniejszając przy tym uniki. Jeden z priorytetowych celów do eliminacji.
3. **Swinetaur** - prawdopodobnie najmocniejszy "normalny" przeciwnik w grze. Szczególnie groźny na tylnych (2, 3 i 4) pozycjach, gdzie może wykorzystać swoją zdolność, Bull Rush, która zadaje spore obrażenia, odrzuca cel o aż 3 pola i ogłusza, a w dodatku ma wysoką szansę na trafienie krytyczne. Wróg jest odporny na ciosy i ma dużo punktów zdrowia, więc staraj się po prostu wyciągać bo (np. za pomocą Łowcy Nagród) z tylnej pozycji na przód.

Wrogowie, których spotkać można w każdej lokacji, a których trzeba wyeliminować, bądź unieszkodliwić jak najszybciej:

1. **Cultist Acolyte** - wróg bardzo zbliżony do Bone Courtiera z ruin. Zadaje on niewielkie obrażenia, jednak nakłada sporo stresu i jest bardzo szybki. Należy go ubić jak najszybciej, bądź wyciągnąć na 1 lub 2 linię szeregu, gdzie staje się bezużyteczny.
2. **Brigand Fusilier** - wróg charakteryzujący się dużą szybkością i możliwością zaatakowania całej twojej drużyny, jeśli znajduje się na 2, 3 czy 4 pozycji. Jeśli nie ma na polu walki postaci nakładających stres, należy jak najszybciej go zlikwidować, bądź wyciągnąć na 1 miejsce.
3. **Madman** - bezapelacyjnie twój wróg i cel numer jeden. Posiada znikomą ilość punktów zdrowia, jednak nadrabia to unikami, szybkością i przede wszystkim dwóm atakom możliwym do zastosowania z każdej pozycji. Oba z nich zwiększają stres twoich bohaterów, a Doomsay może namierzyć całą drużynę na raz. Trzeba go zlikwidować jak najszybciej.
4. **Ghoul** - podobny do powyższego wroga. Jest w stanie zestresować bohaterów gracza, a także nałożyć ogłuszenie czy zarazić chorobą. Posiada wysoki współczynnik ochrony, dlatego najlepszą metodą jest ogłuszenie go i nałożenie krwawienia i/lub zarazy, bądź zmniejszenie ochrony (np. oznaczeniem Łowczego).

Zatoka / Cove

Zatoka to chyba najtrudniejsza i najgroźniejsza lokacja w grze. Sporo wrogów jest w stanie zadać duże obrażenia, nałożyć potężne obrażenia rozłożone w czasie, zmniejszyć skuteczność twoich bohaterów, a część z nich posiada wysokie współczynniki ochrony. Podobnie jak w ruinach, wrogowie są tutaj bardzo odporni na krwawienie (choć tym razem nie niewrażliwi), będąc z kolei podatnymi na zarazę. Czeka cię tutaj także starcie z dwójką bossów: Siren i Drowned Crew.

Warto przed wyruszeniem na misję zaopatrzyć drużynę (a przynajmniej 3 pierwsze pozycje w błyskotki zwiększające odporność na statusy. Doskonałym wyborem jest tutaj **Oczyszczający Kryształ (Cleansing Crystal)**.

Dobór drużyny

Na misję do ruin warto wybrać:

1. **Okultystę** (**Occultist**) - jego ataki zadają zwiększone obrażenia potworom o typie Nadrealny (Eldritch), a tutaj każdy z nich (nie licząc jednego bossa) jest właśnie tego typu. Dodatkowo, przyda się on do leczenia bohaterów.
2. **Badaczkę Zarazy** (**Plague Doctor**) - przeciwnicy posiadają znikomąodporność na zarazę, przez co jest ona ekstremalnie skuteczna w walce z tutejszymi wrogami. Dodatkowo, wrogowie są w stanie nałożyć potężne efekty krwawienia na twoich bohaterów, z czym ona jest w stanie sobie poradzić dzięki Bitewnemu Panaceum.
3. **Wstręt** (**Abomination**) - po transformacji może bez problemu dosięgnąć 3 linii wroga, gdzie często umieszczeni są najgroźniejsi wrogowie. Dodatkowo, w postaci ludzkiej może nałożyć zarazę na dwójkę wrogów na 2 i 3 miejscu szeregu.
4. **Łowczy (Hound Master)** - choć jego krwawienie jest tutaj bardzo ograniczone, posiada on potężną zdolność do oznaczania celów (Gwizdek), która zmniejsza ochronę celu, której masa wrogów tutaj ma pod dostatkiem. Współpracuje on bardzo dobrze z Kuszniczką.
5. **Kuszniczka (Arbalest)** - w połączeniu z oznaczaniem celów przez Łowczego, Kuszniczka będzie w stanie masakrować wrogów pojedynczym strzałem. Jest też bardzo skuteczna przeciwko wrogom na 3 i 4 miejscu szeregu, którzy zadają dużo obrażeń, jednak ich ochrona jest na niskim poziomie.
6. **Arlekin (Jester) -** wrogowie posiadają dość wysoką szybkość, dlatego też umiejętność Arlekina, Bitewna Ballada, doskonale się tutaj nadaje, szczególnie biorąc pod uwagę fakt, iż starcia trwają tutaj na ogół znacznie dłużej.
7. **Krzyżowiec** (**Crusader**) / **Zbrojny** (**Man-at-Arms**) - któryś z nich przyda ci się do pochłaniania obrażeń na 1 szeregu, a także do eliminacji jednego z wrogów (Thrall), który często jest na przodzie szeregu.

Bohaterowie, których kompletnie nie warto tutaj brać to:

1. **Łowca Nagród** - zadaje on w głównej mierze obrażenia fizyczne, a dużo wrogów ma tutaj wysoki współczynnik ochrony, co znacznie zmniejsza jego skuteczność.
2. **Oprych** (**Highwayman**) - sytuacja wygląda bardzo podobnie do tej powyżej. Oprych może przydać się jedynie do likwidacji szamanów wroga, lecz nic po za tym.

Dobór prowiantu

Rodzaj	Krótka misja	Średnia misja	Długa misja
Jedzenie	12	16-18	18-24
Pochodnie	8-9	14-16	16-18
Kościane Klucze	1	2	3-4
Łopaty	1	1-2	2
Woda Święcona	0	0-1	1-2
Bandaże	2-3	3-4	5-6
Serum	0	0	0
Zioła Lecznicze	1	1-2	2-3

Zdecydowanie najważniejszym typem prowiantu są tutaj bandaże, z uwagi na fakt, iż jeden z wrogów jest w stanie nałożyć potężne (8 punktów na rundę) krwawienie na twoich bohaterów.

Przeciwnicy na których warto uważać

W zatoce trzeba uważać na kilku wrogów:

1. **Pelagic Shaman** - szaman jest w stanie wzmocnić swoich sojuszników, bądź wyleczyć jego rany, a gdy nie musi skupiać się na wspomaganiu będzie nękał twoją drużynę nakładając na nią dużą ilość stresu. Jeden z priorytetowych celów do ubicia.
2. **Pelagic Grouper** - jeśli w drużynie wroga nie ma szamanów, to jest jeden z najgroźniejszych celów. Nie jest on w stanie nałożyć żadnego statusu, czy zadać obrażeń od stresu, jednak jego ciosy potrafią zaboleć - kilkanaście punktów obrażeń od jednego ataku to częsty widok.
3. **Ulca Crusher** - wroga nie da się zbyt szybko wyeliminować, z uwagi na dużą odporność (i leczenia szamana), jednak trzeba pilnować się w przypadku jego ataku, Arterial Pinch. Po trafieniu nakłada najmocniejsze w grze krwawienie, zadające 8 punktów obrażeń (!) na rundę, a także osłabiające leczenia na postaci o 33%. Zamiast szybkiej eliminacji warto skupić się na przeciwdziałaniu, zwiększając odporność na krwawienie swoich 3 pierwszych rzędów.
4. **Drowned Thrall** - wróg zadaje znikome obrażenia i jest bardzo powolny, jednak jeśli zostawisz go w spokoju do 2 rundy, wykorzysta zdolność The Revenge, przy pomocy które się wysadza, zadając olbrzymie obrażenia twojej drużynie i nakładając sporo stresu. Zabij go najpóźniej w czasie 2 rundy - wróg najpewniej ruszał się będzie jako ostatni.

Wrogowie, których spotkać można w każdej lokacji, a których trzeba wyeliminować, bądź unieszkodliwić jak najszybciej:

1. **Cultist Acolyte** - wróg bardzo zbliżony do Bone Courtiera z ruin. Zadaje on niewielkie obrażenia, jednak nakłada sporo stresu i jest bardzo szybki. Należy go ubić jak najszybciej, bądź wyciągnąć na 1 lub 2 linię szeregu, gdzie staje się bezużyteczny.
2. **Brigand Fusilier** - wróg charakteryzujący się dużą szybkością i możliwością zaatakowania całej twojej drużyny, jeśli znajduje się na 2, 3 czy 4 pozycji. Jeśli nie ma na polu walki postaci nakładających stres, należy jak najszybciej go zlikwidować, bądź wyciągnąć na 1 miejsce.
3. **Madman** - bezapelacyjnie twój wróg i cel numer jeden. Posiada znikomą ilość punktów zdrowia, jednak nadrabia to unikami, szybkością i przede wszystkim dwóm atakom możliwym do zastosowania z każdej pozycji. Oba z nich zwiększają stres twoich bohaterów, a Doomsay może namierzyć całą drużynę na raz. Trzeba go zlikwidować jak najszybciej.
4. **Ghoul** - podobny do powyższego wroga. Jest w stanie zestresować bohaterów gracza, a także nałożyć ogłuszenie czy zarazić chorobą. Posiada wysoki współczynnik ochrony, dlatego najlepszą metodą jest ogłuszenie go i nałożenie krwawienia i/lub zarazy, bądź zmniejszenie ochrony (np. oznaczeniem Łowczego).

Lokacja Darkest Dungeon - opis przejścia

Porady na start

Przed rozpoczęciem zadania jesteśmy informowani o jego konsekwencjach.

Lokacja Darkest Dungeon (Najmroczniejszy Loch) dostępna jest na dobrą sprawę od samego początku rozgrywki, jednak rozpoczęcie pierwszej misji w jej obrębie na tym etapie to misja samobójcza - twoja drużyna zostanie rozniesiona podczas pierwszej walki. By być w ogóle w stanie ukończyć kilka zadań składających się na tą "minikampanię", trzeba posiadać postaci rozwinięte do maksimum, z odpowiednimi błyskotkami (Trinket).

W tej lokacji następuje gigantyczny wzrost poziomu trudności. Większość wrogów będzie zadawać wysokie obrażenia, którym towarzyszyć niejednokrotnie będzie dodatkowy stres, a także zatrucie i/lub krwawienie (te dwa ostatnie potrafią wyciągnąć nawet 6 punktów zdrowia na rundę). Nieodpowiednio przygotowana postać może po prostu paść od jednego ataku - wrogowie często wyprowadzają ciosy z trafieniem krytycznym, które potrafią zadać blisko 30 punktów obrażeń.

Oprócz tego, lokacja różni się jeszcze pod kilkoma innymi względami. Są to:

1. **Twoja drużyna nie będzie w stanie tak łatwo uciec z misji, jeśli coś pójdzie nie tak** - nie licząc misji ostatniej, z której uciec nie da się wcale, każda ucieczka w obrębie Najmroczniejszego Lochu okupowana jest śmiercią jednej osoby z drużyny, która "zostaje w tyle, by dać szansę uciec innym".

2. **Bohaterowie mogą brać udział w misjach w Najmroczniejszym Lochu jedynie raz** - po tym jak wrócą z misji będą mieć dosłownie "dość" i nie będziesz w stanie wysłać ich ponownie do tej lokacji. Bohaterowie których nie da się ponownie wysłać oznaczeni są za pomocą specjalnej pochodni, która znajduje się tuż obok ich portretu.

3. **Bohaterowie, których nie możesz wysłać ponownie na misje nie zajmują miejsca**. Oznacza to, że będziesz w stanie rekrutować nowych, świeżych awanturników, gdy tylko tamci wrócą z misji. Nie oznacza to, że "weterani" Najmroczniejszego Lochu przepadają - możesz ich wykorzystywać do każdej innej misji.

4. **Mapa w każdej z czterech misji jest zawsze taka sama** - w przeciwieństwie do "normalnych" misji, tutaj mapa nie jest generowana losowo. W kolejnych rozdziałach opisujących sposób przejścia misji pojawią się również mapy, które ułatwią nawigację.

5. **Nie napotkasz tu typowych przeszkód znanych z innych lokacji**, takich jak pułapki, blokady, czy nocne zasadzki, pojawiające się po odpoczynku. Można spać spokojnie i wykorzystać cenne punkty odpoczynku na ważniejsze rzeczy.

6. **Nie ma sensu brać ze sobą na misje łopat i kluczy** - w Najmroczniejszym Lochu nie ma Curio, przez co nie będziesz w stanie ich na niczym użyć. Warto wykorzystać dostępne miejsce na zaopatrzenie się w inne elementy prowiantu.

7. **Podczas czterech misji w Najmroczniejszym Lochu nie będziesz zdobywał przedmiotów za pokonanych wrogów** (a także z Curio, których tu brak). Wykorzystaj wolne miejsce do maksimum, wykupując wszystkie pochodnie, jedzenie, bandaże, wody święcone i zioła lecznicze. Trzy ostatnie przydadzą ci się do zwiększenia odporności i pozbycia się efektów obrażeń rozłożonych w czasie, które nakłada tutaj masa wrogów.

8. **Podczas odpoczynku warto wykorzystać zdolności, które zmniejszają ilość otrzymywanego stresu.** Większość wrogów w Najmroczniejszym Lochu będzie w stanie zadawać tego typu obrażenia, dlatego każdy procent zmniejszający ich przyrost jest na wagę złota. Pamiętaj, by nie korzystać ze zdolności, które zapobiegają nocnym zasadzkom - takowych tu w ogóle brak.

9. **Podobnie ma się sprawa z błyskotkami (trinket). Nie bierz na misję takich, które oferują potężne premie, lecz dają w zamian spory przyrost stresu** (wszystkie przedmioty rangi "Ancestral"). Nosząc dwa tego typu przedmioty wrogowie będą w stanie powiększać twój stres nawet o 30 punktów jednym atakiem, co szybko skończy się paniką w drużynie.

10. **Za wszelką cenę trzymaj poziom stresu poniżej 100**. Każdy atak paniki może zakończyć się źle, z uwagi na fakt, iż nie możesz uciec z misji bez konsekwencji - w najlepszym wypadku stracisz jedną, w pełni rozwiniętą postać.

We Are The Flame

Nowi wrogowie są dość podatni na ogłuszenie - warto to wykorzystywać.

Pierwsza misja mini-kampanii jest stosunkowo prosta, gdyż powoli wprowadza nowych, atakujących znacznie mocniej przeciwników. Z uwagi na fakt, iż pomieszczenia nie są tutaj generowane losowo, musisz udać się z lewego końca mapy na prawy - w czym pomoże ci dołączona do rozdziału mapa. Pod żadnym pozorem nie cofaj się i nie przeszukuj korytarzy - nie ma tu praktycznie niczego (prócz jednej skrzyni - jednak na tym etapie na nic się ona nie zda), co sprawiłoby, że warto ryzykować powodzenie wyprawy dla jego zdobycia. Twoim celem jest dotarcie do i pokonanie mini-bossa, Shuffling Horror.

Spotkasz tutaj dwójkę znajomych wrogów (Ascended Brawler i Ascended Witch), z tym, że atakują oni znacznie mocniej, ich ciosy osłabiają, lub powodują krwawienie i są generalnie trudniejsi do ubicia. Zasada jednak jest ta sama - w pierwszej kolejności należy wybić wszystkich wrogów nakładających duży stres (Ascended Witch).

Nowi wrogowie w całej okazałości.

Nowe twarze to przede wszystkim Rapturous Cultist. Ci przeciwnicy są kompletnie niegroźni, gdyż nie będą atakować twojej drużyny - ich jedynym celem jest uzdrawianie innych, bądź zasłanianie ich własnym ciałem. Warto wyeliminować ich na samym początku, gdyż bezsensownie przedłużają walkę. Wrogiem na którego trzeba uważać jest Cultist Priest. Jego ataki powodują stres, zadają dość spore obrażenia, osłabiają trafioną postać i mogą uderzyć dwóch bohaterów na raz. Są oni dość podatni na ogłuszenie, dlatego doskonale sprawdza się na nich Awanturniczka (Helion), czy Łowca Nagród (Bounty Hunter).

Boss - Shuffling Horror

Podobnie jak z Shamblerem, przeciąganie tej walki może się źle skończyć...

Przemierzając korytarze Najmroczniejszego Lochu dotrzesz wkrótce do swojego celu - bossa o nazwie Shuffling Horror. **Wyglądem, jak i zachowaniem przypomina on znanego ci zapewne Shamblera** - podobnie jak tamta maszkara będzie wzywał do pomocy inne stwory (w głównej mierze Cultist Priest), samemu koncentrując się na atakowaniu twojej drużyny przy pomocy umiejętności nakładających duże ilości stresu.

Tak jak z Shamblerem, stres jest tutaj twoim największym wrogiem. Różnica jest taka, iż nie za bardzo da się bossa pokonać "na szybko", by nie zdążył pokiereszować twoich postaci. Przeszkadzają w tym przywoływane stwory i dość wysoki poziom ochrony celu. Stąd też najlepszą taktyką jest nakładanie obrażeń rozłożonych w czasie (krwawienie i zaraza) na samego bossa (rusza się on dwa razy w ciągu tury, przez co otrzymuje drugie tyle obrażeń) i skupianie "normalnych" ataków na stworach, które przywołuje.

Bardzo ważnym elementem jest zarządzanie stresem. Bez Łowczego (Hound Master) czy Arlekina (Jester), którzy posiadają dostęp do potężnych zdolności zmniejszających stres raczej się tutaj nie obejdzie. **Lepszym wyborem z dwóch będzie właśnie Arlekin, którzy pomiędzy redukcją stresu może zaaplikować potężne wzmocnienie na całą drużynę** (zwiększające celność, szybkość i szansę na trafienie krytyczne).

Dobrą drużyną do podjęcia się tego zadania jest taka składająca się z:

- **Arlekin (Jester)** - jak zostało wspomniane wyżej, doskonale spisuje się w roli wspomagacza drużyny, gdyż jego dwie pieśni mogą znacznie zmniejszyć poziom stresu danej postaci (i na kilka tur zwiększyć odporność na stres), a także znacząco wzmocnić drużynę, zwiększając najważniejsze parametry (wzmocnienie, jak inne rzeczy, można skumulować do 3 razy). Arlekina podmienić można na Łowczego, który również poradzi sobie ze stresem drużyny.
- **Awanturnicza (Helion)** - wysokie obrażenia i przede wszystkim możliwość nałożenia mocnego krwawienia znacznie ułatwiają tą walkę. Zdolność Żelazny Łabędź przyda się za to podczas przemierzania podziemia, do eliminacji wrogów na 4 pozycji (gdzie zwykle znajdują się ci, którzy nakładają najwięcej stresu). Bardzo przydaje się także możliwość ogłuszenia dwóch celów na przodzie szeregu - negatywne skutki tej zdolności zniwelować można za pomocą Leczniczych Ziół.
- **Okultysta (Occultist)** - uzdrowienie, osłabienie i przede wszystkim możliwość naznaczenia celu (co dobrze współgra z ostatnią proponowaną postacią) to cechy wyróżniające tego bohatera. Miłym dodatkiem jest także zwiększona ilość zadawanych obrażeń stworom Nadrealnym (Eldritch), których jest tu cała masa.
- **Łowca Nagród (Bounty Hunter)** - doskonała synergia z Okultystą, który oznaczać może cele dla jego Odbioru Nagrody. Bardzo przydają się także zdolności ogłuszające i wprowadzające zamęt w szeregach wroga.

Nie jest to rzecz jasna jedyna kombinacja, która tutaj zadziała, jednak jest ona gwarancją dość prostego i bezstresowego ukończenia tej misji. Pamiętaj tylko, by walki z bossem nie przeciągać bardziej niż to konieczne - ilość stresu bardzo szybko przewyższy możliwości redukcji go przez twojego Arlekina / Łowczego. W nagrodę za pokonanie wroga otrzymasz 3 sztuki błyskotek (Talisman of the Flame), które są niezbędne do ukończenia drugiej misji.

Lighting the Way

Już sam widok nowych wrogów wzbudza niepokój...

Druga misja, w której twoim celem jest odnalezienie i aktywacja 3 ołtarzy. Przed wyruszeniem do podziemi zwróć uwagę na nowy rodzaj błyskotek (**Talisman of The Flame**), który otrzymałeś za ukończenie poprzedniej misji. Jego statystyki mogą w tym momencie wydać się niezrozumiałe, jednak bezwzględnie musisz wyposażyć w te pochodnio-podobne przedmioty swoją drużynę. **Problem jest jednak taki, że pochodnie są 3, a postaci 4**. Masz więc do wyboru ryzykowanie braku tego przedmiotu na jednej postaci, **bądź wzięcie na misję Zbrojnego (Man-At-Arms)**, wyposażenie go w przedmiot i używanie jego zdolności Obrońca na niechronionym celu. Drugie rozwiązanie jest znacznie lepsze. Warto też przed misją wziąć ze sobą sporo bandaży, leczniczych ziół i wody święconej - wrogowie nakładają bardzo mocne obrażenia rozłożone w czasie.

Talisman of the Flame sprawi, że zdolność Revelation będzie zadawać niewielkie obrażenia.

Po co w ogóle te przedmioty? Podczas przemierzania korytarzy, a dokładniej w pomieszczeniach z ołtarzami, które musisz aktywować, natrafisz na dwójkę nowych wrogów, których śmiało można określić jako mini-boss. Są to Templar Impaler i Templar Warlord. Te piekielnie wyglądające stwory biją mocno, są wytrzymałe, szybkie, ruszają się dwa razy w ciągu tury i **posiadają koszmarną zdolność Revelation. Zadaje ona olbrzymie obrażenia i nakłada gigantyczne ilości stresu na postać - by temu zapobiec, trzeba właśnie wyposażyć swoje postacie we wspomniane błyskotki.**

Nie zapomnij wrzucić przedmiotu z zadania do ołtarza, by go aktywować!

Ołtarzy do aktywacji jest 3, a są one rozmieszczone na lewo, na prawo i na górę, patrząc od miejsca startowego. Po drodze czeka cię kilka walk z "normalnymi" przeciwnikami, jednak przy wspomnianej dwójce są one kompletnie niegroźne. **Po walce z pierwszym i drugim mini-bossem warto wykorzystać możliwość obozowania (najlepiej tuż przed kolejną walką),** by odnowić nagromadzony stres i zregenerować zdrowie, czy po prostu wzmocnić swoje postacie. Pamiętaj też by wracać od ołtarza do środka mapy po swoich własnych śladach - nie ma sensu eksplorować całej mapy (gdyż nic tu nie ma), a po za tym narazi cię to na niepotrzebne obrażenia.

Takie ciosy zawsze cieszą...

Dobrą drużyną na tą misje jest taka składająca się z:

- **Zbrojnego** (**Man**-**At**-**Arms**) - wybór tej klasy to doskonałe rozwiązanie problemu posiadania tylko 3 sztuk błyskotek Talisman of the Flame, gdyż jedną z postaci można po prostu chronić za pomocą Obrońcy.
- **Wstręta (Abomination)** - doskonale poradzi sobie podczas tej misji, gdyż wrogowie są mało odporni na zarazę (którą może nakładać na 2 cele na raz). Jest też samowystarczalny - w razie problemów może wyleczyć swoje rany i stres, przez co nie będzie trzeba tracić nikogo w drużynie do tego celu. Sporym atutem Wstręta są jego szybkość i zadawane obrażenia, a z uwagi na brak konieczności posiadania religijnej postaci (Krzyżowiec, Kapłanka, Trędowaty) jest to doskonała okazja, by go wykorzystać.
- **Łowczy (Hound Master)**- dzięki możliwości nałożenia krwawienia przydaje się podczas starć z "templariuszami", a jego zdolność oznaczania celu doskonale współgra z ostatnią proponowaną w tym rozdziale postacią. Łowczy, podobnie jak Wstręt, może sam o siebie zadbać - posiada zdolność odnawiającą jego punkty zdrowia, a także pozwala zredukować stres całej drużyny.
- **Kuszniczka (Arbalest)** - Kuszniczka, razem z Łowczym, doskonale nadaje się do walki z bossami, a spotykani w tym zadaniu wrogowie bezapelacyjnie się do tego grona zaliczają. Jej strzały potrafią wydrzeć im nawet połowę punktów zdrowia, pod warunkiem że uprzednio oznaczy się cel. Jej zdolność Bitewny Opatrunek przyda się za to do podleczenia Zbrojnego, gdy ten zacznie zbierać zbyt duże baty.

Podczas starć z Templar Impaler i Templar Warlord skup się przede wszystkim na osłanianiu za pomocą Zbrojnego postaci, która nie posiada wspomnianej wyżej błyskotki, a w czasie samych walk wyeliminuj najpierw obstawę wielkich stworów - mniejsze stwory powinny paść w ciągu jednej rundy. Podczas ostatniego starcia (w komnacie po prawej stronie), czeka cię walka z dwoma maszkarami - skup więc swoją uwagę i ataki na jednym z nich, a drugiego atakuj dopiero wtedy, gdy jego towarzysz będzie leżał martwy.

Belly of the Beast

Warto zabrać ze sobą spory zapas jedzenia - z pewnością się tutaj przyda.

Przedostatnia misja z mini-kampanii Najmroczniejszego Lochu to bezapelacyjnie największa lokacja, jaką przyjdzie ci zwiedzić (sam fakt posiadania 4 sztuk paczek obozowych o czymś świadczy) i zarazem najbardziej irytujący etap z całej gry. Twoim celem jest dotarcie do komnaty zawierającej Locus Beacon, który trzeba po prostu aktywować. Warto zaopatrzyć się w duża ilość jedzenia, przynajmniej 16 pochodni i jak najwięcej bandaży, ziół leczniczych i wody święconej.

Nie atakuj dużego stwora, gdy jego mniejszy kompan jest na polu walki - inaczej czeka cię ponowna wędrówka.

W dotarciu do celu będą przeszkadzać ci starcia z dwójką potworów - Mammoth Cyst i White Cell Stalk. Pierwszy z potworów robi po prostu za trudną do usunięcia (dużo punktów zdrowia i umiejętności lecznicze) przeszkodę, jednak potrafi też ostro przywalić. Drugi wróg jest znacznie groźniejszy - jego zdolność Teleport pozwala mu na wyrzucenie drużyny gracza z walki i umieszczenie jej w dowolnej części podziemia. Jak niebezpieczne (i irytujące) to jest, łatwo się domyślić. Sama zdolność Teleportacji aktywowana jest w momencie, gdy towarzysz stwora (Mammoth Cyst) otrzyma od ciebie dużą ilość obrażeń.

Na szczęście po powrocie do miejsca z którego zostałeś wyrzucony wrogowie będą mieć te same stany zdrowia - wystarczy więc powtórzyć manewr kilka razy, by wreszcie przebić się przez blokadę. Warto też po prostu eliminować stwora korzystającego z Teleportacji (White Cell Stalk), przez co nie będzie on mógł was wyrzucić z walki. Problem jest jednak taki, że jego kolega będzie go na nowo przyzywał - na szczęście Awanturniczka (Hellion), z jej umiejętnością Żelazny Łabędź jest w stanie załatwić stwora jednym atakiem. Musisz więc cały czas eliminować mniejszego przeciwnika i systematycznie zbijać punkty zdrowia olbrzyma.

Takie trafienia to zdecydowanie nie to, co tygryski lubią najbardziej...

Kolejnym śmiertelnym zagrożeniem spotykanym w tej lokacji są małe stworki, zwane Flesh Hound. Ich ataki są w głównej mierze upierdliwe (gdyż zadają mało obrażeń i "tylko" ogłuszają, zatruwają, bądź przesuwają i nakładają oznaczenie), jednak oznaczony przez nich cel może zostać ubity jednym atakiem (**miałem taką sytuację, gdzie postać zginęła od jednego krytycznego ciosu, po którym została dobita trucizną - autor**). Warto jak najszybciej je wyeliminować, szczególnie wtedy, gdy na postaci znajduje się oznaczenie - w takim wypadku można stwora ogłuszyć, by zwiększyć szansę przetrwania kompana.

Nareszcie upragniony koniec męczarni...

Za każdym razem, gdy twoja drużyna otrzyma spore obrażenia, bądź dużą ilość stresu, warto wykorzystać możliwość obozowania - możesz to uczynić aż 4 razy w obrębie tej misji. Z tego powodu warto wziąć ze sobą całe jedzenie, które można kupić przed misją.

Do tej misji warto zabrać:

- **Awanturniczkę** (**Hellion**) - jej Żelazny Łabędź doskonale przydaje się do eliminacji White Cell Stalk, zanim te zdążą przeteleportować twoją drużynę.
- **Arlekina (Jester)** - jego pieśń pozwoli zwiększyć szansę na trafienie krytyczne, co z kolei przełoży się na znacznie większą szansę na to, że wspomniany wyżej stwór padnie od jednego ataku.
- **Kuszniczka** (**Arbalest**) - wrogowie nie są tutaj wyposażeni w dużą ilość ochrony, przez co jej obrażenia pozwalają jej na "jeden atak - jedno zabójstwo". Doskonale spisuje się w walce z Flesh Houndami, gdzie może, za pomocą swoich Flar, ściągać ich oznaczenia, zmniejszając znacznie obrażenia stworów. Można też rzecz jasna wykorzystać ją do eliminacji White Cell Stalk, zanim ten użyje teleportacji.
- **Kapłanka (Vestal) -** wrogowie zadają tutaj bardzo dużo "zwykłych" obrażeń (stresu też nie brakuje), stąd też potrzeba dobrego uzdrowiciela. Warto wyposażyć ją w błyskotki zwiększające zdolności lecące - na pewno się to tutaj przyda.

Hell is in the Heart

Przez pierwsze kilka minut czeka cię rozmowa z Ancestorem.

Ostatnia misja kampanii i zarazem miejsce, w którym czeka cię starcie z finałowym bossem gry - Heart of Darkness. Cały poziom jest bardzo liniowy - można podążać tylko w jednym kierunku, w prawą stronę. Przez pierwsze kilka chwil czeka cię wyłącznie rozmowa z Przodkiem (Ancestor), z którym zresztą niedługo przyjdzie ci walczyć. Gdy dojdziesz do końca korytarza przygotuj się - w następnej komnacie rozpoczyna się ostatnie starcie w grze. Cała walka dzieli się na kilka etapów.

Dobrą drużyną do tego starcia jest taka składająca się z :

- **Kapłanki** (**Vestal**) - pozwoli ona wyleczyć rany poniesione przez drużynę podczas walki z formami bossa. Podczas finałowej walki to jej warto pozbyć się jako pierwszej.
- **Arlekin** (**Jester**) - jego pieśni wzmocnią drużynę, zmniejszając jej stres i podniosą zdolności bojowe (celność, szybkość, szansa na krytyk). Arlekin powinien iść do eliminacji jako drugi w kolejności.
- **Oprych** (**Highwayman**) - klasa która zadaje jedne z największych obrażeń w grze. Dodatkowo przyda się podczas walki z Ancestorem, w formie w której kryje się za osłonami, po za zasięgiem większości bohaterów.
- **Awanturniczka** (**Helion**) - sprawa wygląda podobnie jak wyżej, bohaterka cenna z uwagi na duże obrażenia, które jest w stanie zadać. Jej Żelazny Łabędź przydaje się podczas wszystkich etapów, gdyż można z niego korzystać praktycznie cały czas (wszystkie wersje wroga, prócz pierwszej, zajmują wszystkie 4 szeregi formacji wroga).

Pamiętaj, by wziąć ze sobą wszystkie bandaże, wody święcone, zioła lecznicze i antidota, które możesz kupić w sklepie - wszystkie z pewnością się przydadzą. Pochodnie można zupełnie zignorować, gdyż są tutaj bezużyteczne.

Boss - Ancestor

Eliminacja "brzydkich" kopii zmniejsza punkty zdrowia bossa.

Dość specyficzne starcie, **gdyż nie możesz bezpośrednio zranić swojego głównego przeciwnika, którym jest Ancestor**. Gdy nadejdzie tura wroga, wykorzysta on jedną ze swoich zdolności, by przywołać kopie samego siebie. Są tutaj dwa rodzaje - Perfect Reflection i Imperfect Reflection. Zabicie pierwszego z nich nic nie da (prócz pozbycia się na chwile wroga), a **ubicie każdej "brzydkiej" (porośniętej swego rodzaju szlamem) wersji wroga odbierze mu 1 punkt zdrowia.**

Jak nietrudno się domyślić, trzeba cały manewr powtórzyć pięciokrotnie. Problemem jest fakt, iż znacznie częściej na polu walki pojawiają się kopie "zdrowe", których eliminacja nic nie daje. Jednakże, im więcej normalnych wrogów ubijesz, tym większa szansa, że na polu walki pojawi się właściwy cel. By zmniejszyć otrzymywane przez nich obrażenia, wykorzystaj zdolności ogłuszające (np. Awanturniczki, która może ogłuszyć dwa cele na raz). Gdy zdrowie Ancestora spadnie do 0, rozpocznie się kolejny etap.

Boss - Ancestor, runda 2

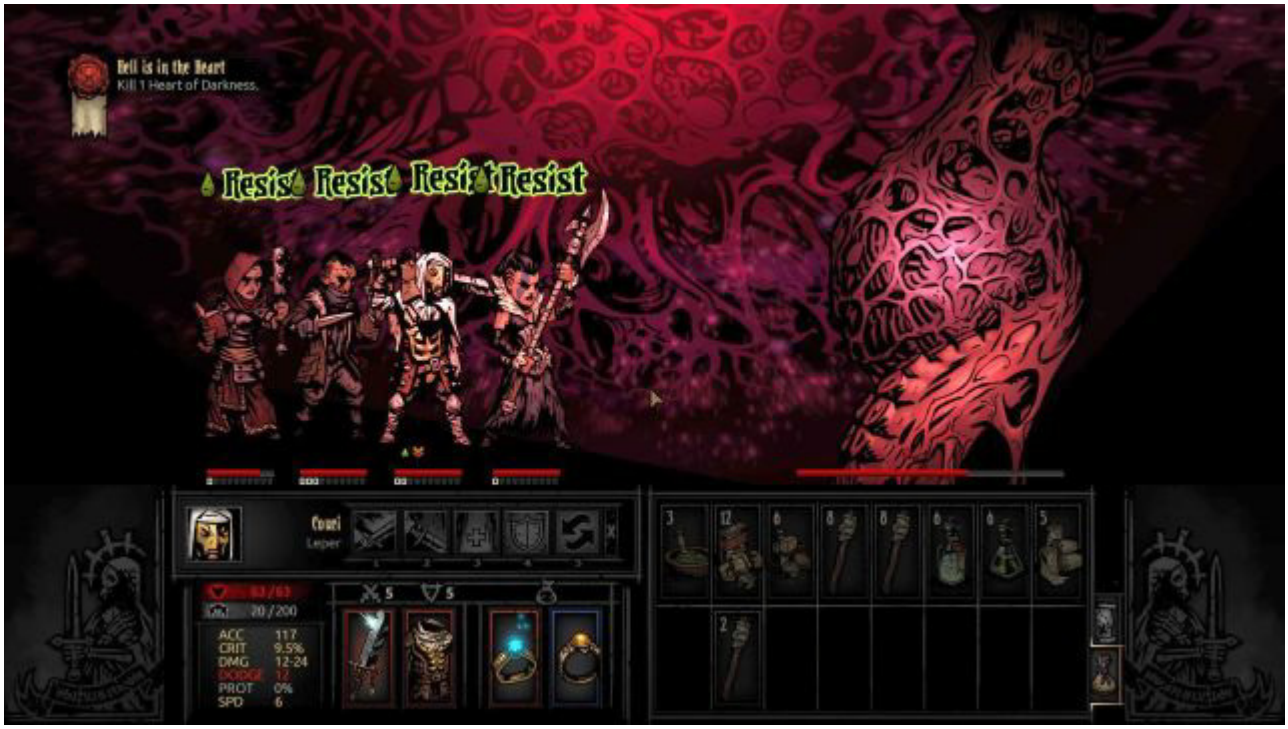
Zignoruj kompletnie blokady - są niemożliwe do zranienia.

W tym momencie twój wróg otrzymuje już normalny pasek zdrowia i możesz już go ranić. Walka przypomina trochę tą z Prorokiem (Prophet), gdyż prócz głównego przeciwnika na polu walki pojawiają się dziwne istoty (Absolute Nothingness), które nie atakują, jednak nie będziesz w stanie ich w ogóle zranić. Z tego też powodu na misję warto wziąć przynajmniej kilka postaci, które są w stanie namierzać tylne szeregi wroga.

Co kilka tur wróg wykorzysta jedną ze swoich zdolności, by zaatakować twoją drużynę - po takim ataku przeniesie się on w losowe miejsce (nawet i na przód szeregu), co ułatwi wyeliminowanie go. Ten etap nie jest przesadnie trudny, trzeba tylko uważać na silne efekty krwawienia, które nakłada wróg - można się przed nimi zabezpieczyć za pomocą odpowiednich błyskotek, bądź poprzez skonsumowanie Wody Święconej. Gdy postać zacznie krwawić, czym prędzej wykorzystaj bandaż - każde nałożone przez wroga krwawienie zjada 5 punktów zdrowia na turę.

Gdy punkty zdrowia Ancestora spadną do 0, ponownie zmieni on postać.

Boss - Gestating Heart



Wróg posiada atak nakładający zatrucie całej drużynie, jednak ma on dość niską szansę powodzenia.

Nadszedł moment wytchnienia, który wykorzystać można do zregenerowania uszczuplonego zdrowia, co przyda się podczas kolejnego etapu. Wróg będzie wykorzystywał jeden atak - obszarowe zatrucie - które jednak nie ma zbyt wysokiej szansy na powodzenie. **Ataki postaci gracza będą natomiast je leczyć - każde uderzenie, niezależnie od zadanych obrażeń, przywróci przynajmniej 12 punktów zdrowia.** Jest tez mały minus - każdy atak ma szanse na zatrucie postaci. Gdy twoje postacie zostaną zatrute, warto w miarę wcześnie zdjąć z nich ten efekt (za pomocą antidotum - antivenom). Po ubiciu tego wroga czeka cię kolejny, ostatni tym razem etap.

Boss - Heart of Darkness

Tego typu leczenia to prawdziwe błogosławieństwo.

Ostatni etap to tak naprawdę wyścig z czasem. Ataki wroga zadają spore obrażenia, mają wysoką szansę na nałożenie krwawienia, bądź zarazy, a przy tym dość często zdążają się trafienia krytyczne. **Warto jest więc dobrze się do tego przygotować, wyleczyć rany podczas walki z poprzednim sercem, a także podczas pierwszego ruchu każdej z postaci wykorzystać Wodę Święconą, która zwiększy odporności.**

Największym zagrożeniem, a zarazem najbardziej unikatową zdolnością wroga jest Come Unto Your Maker. Wróg automatycznie odpala zdolność gdy jego zdrowie spadnie poniżej określonego progu (za pierwszym razem, gdy spadnie poniżej 170, a za drugim, gdy będzie w granicach 80 punktów). **Powoduje ona natychmiastową śmierć jednej z postaci gracza - gracz ma za to możliwość wyboru która z postaci ma się pożegnać z życiem.**

Trzeba pożegnać się z jedną ze swoich postaci...

Należy pozbywać się postaci wspomagających, bądź takich, które mają wysoki poziom stresu, mało zdrowia, czy po prostu nie zadają dużych obrażeń. Są to: Okultysta (Occultist), Kapłanka (Vestal), Arlekin (Jester), czy Zbrojny (Man-at-Arms). Warto natomiast zostawić postacie nastawione na zadawanie obrażeń - jak Awanturniczka (Hellion), czy Oprych (Highwayman).

Podczas starcia zignoruj kompletnie zadawane przez wroga obrażenia (ściągaj tylko efekty krwawienia i zatrucia) **i zadawaj jak największe obrażenia**. Wrogie ataki nie są przesadnie mocne, a jego Come Unto Your Maker może zabrać jedynie dwie twoje postacie. Gdy wróg padnie, czeka cię dość długa scena, po której gra dobiegnie końca, a ty wrócisz do menu głownego.

W nagrodę za pokonanie wroga odblokowany zostanie tryb Newgame+ - trudniejszy, bardziej wymagający i karzący gracza za każdy błąd.

Osiągnięcia

W *Darkest Dungeon* jest na chwilę obecną 58 osiągnięć "normalnych", które widoczne są od samego początku, a także 6 ukrytych, które pokazują się na liście osiągnięć dopiero wtedy, gdy je wykonamy. Do zdobycia jest więc łącznie 64 osiągnięcia, które w tej grze wymagają dość sporo wysiłku, by skompletować je wszystkie.

	Witaj w domu **Opis:** Dotrzyj do posiadłości. **Wskazówka:** by wykonać zadanie trzeba po prostu przejść samouczek, czyli pierwszy etap w grze.
	Pierwsze z wielu zwycięstw **Opis:** Wypełnij misję.
	Pierwsze z wielu zwycięstw **Opis:** Wypełnij 10 misji.
	Pierwsze z wielu zwycięstw **Opis:** Wypełnij 25 misji.
	Dyskrecja, mój stary przyjacielu **Opis:** Porzuć misję **Wskazówka:** by je otrzymać, trzeba całkowicie porzucić misję, uciekając z podziemi.
	Nadszedł koniec tej męczącej przygody... **Opis:** Wypełnij typową misję **Wskazówka:** trzeba ukończyć średnią (Medium) misję.
	Nadszedł koniec tej wyczerpującej przygody... **Opis:** Wypełnij długą misję **Wskazówka:** trzeba ukończyć długą (Long) misję.

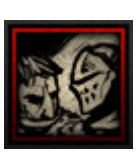
	Każda piędź tej obróconej w ruinę ziemi jest mi znana... **Opis:** Wypełnij misję w każdym z czterech regionów. **Wskazówka:** należy ukończyć po jednej misji w Ruinach, Zatoce, Norowisku i Kniei.
	Pierwsze zło, które tu legło **Opis:** Zgładź pierwszego bossa **Wskazówka:** by je otrzymać trzeba po prostu pokonać któregokolwiek bossa w grze.
	Drużyna zaprawionych w bojach weteranów **Opis:** Zacznij misję z czterema bohaterami o Poziomie Woli 6. **Wskazówka:** trzeba rozpocząć misję za pomocą 4 rozwiniętych do maksimum (6 poziom doświadczenia) bohaterów.
	Oto początek naszego szkolenia... **Opis:** Ulepsz biegłość bojową. **Wskazówka:** wykup jakiekolwiek ulepszenie dla bohatera w Gildii.
	Trzeba tu czegoś więcej, niżli samej tężyzny fizycznej **Opis:** Poznaj nową biegłość obozową **Wskazówka:** trzeba odblokować którąkolwiek ze zdolności obozowych bohatera, odwiedzając Surwiwalistkę.
	Czegoś do zwilżenia ust, pomocnej dłoni, towarzysza... **Opis:** Wylecz bohatera w Oberży. **Wskazówka:** wyślij jednego z bohaterów na zmniejszenie stresu do Oberży.
	Zadumy, modlitwy, konfesji.. **Opis:** Wylecz bohatera w Opactwie. **Wskazówka:** wyślij jednego z bohaterów na zmniejszenie stresu do Opactwa.
	Pozbywamy się słabych **Opis:** Zwolnij pierwszego bohatera. **Wskazówka:** zwolnij dowolnego bohatera, by otrzymać osiągnięcie.
	Istny tłum... **Opis:** Wprowadź jednego bohatera każdej klasy do składu drużyny.

	Cena, którą płacimy, żeby nie postradać zmysłów... **Opis:** Pozbądź się nawyku w Lazarecie. **Wskazówka:** wyślij bohatera do Lazaretu, by pozbyć się negatywnego nawyku.
	Nieco otuchy... **Opis:** Utrwal pozytywny nawyk w Lazarecie. **Wskazówka:** "zablokuj" pozytywny nawyk bohatera w Lazarecie.
	Nasz rynsztunek jest tak wypolerowany, że możemy się w nim przeglądać... **Opis:** Ulepsz w pełni Kowala. **Wskazówka:** dokonaj wszystkich ulepszeń u Kowala.
	Nasze techniki wyostrzone niczym brzytwy... **Opis:** Ulepsz w pełni Gildię. **Wskazówka:** dokonaj wszystkich ulepszeń w Gildii.
	Oberża, którą zobaczył niegdyś mój Antenat... **Opis:** Ulepsz w pełni Oberżę. **Wskazówka:** dokonaj wszystkich ulepszeń w Oberży.
	Opactwo, znane niegdyś mojemu Antenatowi... **Opis:** Ulepsz w pełni Opactwo. **Wskazówka:** dokonaj wszystkich ulepszeń w Opactwie.
	Dawna chwała została przywrócona... **Opis:** Ulepsz w pełni miasto. **Wskazówka:** dokonaj wszystkich ulepszeń we wszystkich budynkach w mieście.
	Tylko najlepszy sort rynsztunku może wytrzymać tą udrękę... **Opis:** Ulepsz w pełni broń i zbroję bohatera. **Wskazówka:** ulepsz do najwyższego poziomu broń i pancerz przynajmniej jednego bohatera.
	Tylko mistrzowsko opanowana technika warunkom tego boju... **Opis:** Ulepsz w pełni przynajmniej cztery biegłości bohatera. **Wskazówka:** ulepsz do najwyższego poziomu przynajmniej 4 zdolności jednego z bohaterów.

	Orzeźwiająca wizyta u tych, którzy już odeszli... **Opis:** Odwiedź cmentarz. **Wskazówka:** wejdź po prostu na cmentarz, będąc w mieście, by przeglądnąć listę poległych bohaterów.
	Objawił się prawdziwy Heros **Opis:** Podnieś bohatera do 6 Poziomu Woli. **Wskazówka:** zdobądź najwyższy poziom doświadczenia (6) przy pomocy przynajmniej jednego bohatera.
	Najmroczniejsi strażnicy **Opis:** Podnieś 4 bohaterów do 5 Poziomu Woli. **Wskazówka:** zdobądź 5 poziom doświadczenia przy pomocy przynajmniej 4 dowolnych bohaterów.
	Uśmierciliśmy czające się tam zło... **Opis:** Pokonaj 100 Nadrealnych. **Wskazówka:** zabij przynajmniej 100 przeciwników o typie Nadrealny (Eldritch).
	Zgładziliśmy plugastwa nawiedzające to miejsce... **Opis:** Pokonaj 100 Plugawych. **Wskazówka:** zabij przynajmniej 100 przeciwników o typie Plugawy (Unholy).
	Wyrżnęliśmy pełzające bestie... **Opis:** Pokonaj 100 Bestii. **Wskazówka:** zabij przynajmniej 100 przeciwników o typie Bestia (Beast).
	Zasiekliśmy tych, którzy byli niegodziwi... **Opis:** Pokonaj 100 Ludzi. **Wskazówka:** zabij przynajmniej 100 przeciwników o typie Człowiek (Human).
	Zabójca obdarzony niezwykłą siłą i sprytem **Opis:** Zabij 50 wrogów jednym bohaterem. **Wskazówka:** by zdobyć osiągnięcie musisz zabić 50 przeciwników przy pomocy ataków jednego bohatera, lecz nie musisz wykonywać tego w obrębie jednej misji, a ogólnie.
	Diabły muszą zostać wyparte... **Opis:** Zgładź 1000 wrogów. **Wskazówka:** zabij przynajmniej 1000 dowolnych przeciwników.

	Koniec pierwszego roku... **Opis:** Dotrwaj do 52 tygodnia. **Wskazówka:** by otrzymać to osiągnięcie, musisz po prostu przebrnąć do 52 tygodnia, czyli wykonać 51 misji.
	Dwa lata tej udręki... **Opis:** Dotrwaj do 104 tygodnia. **Wskazówka:** by otrzymać to osiągnięcie, musisz po prostu przebrnąć do 104 tygodnia, czyli wykonać 103 misje.
	Skarby, jakich nikt jeszcze nie oglądał... **Opis:** Zdobądź przynajmniej 20 000 szt. złota podczas jednej misji. **Wskazówka:** warto zostawić sobie to osiągnięcie na dalszy etap gry (długie misje rangi Czempion), gdzie znacznie łatwiej o bardziej wartościowe przedmioty.
	Kolekcja cennych antyków **Opis:** Zdobądź przynajmniej 30 pamiątek podczas jednej misji.
	Więcej, niż zdrożony wędrowiec... **Opis:** Przejdź 500 kroków jednym bohaterem. **Wskazówka:** należy pokonać po prostu 500 korytarzy (mniejsze kwadraty na mapie, które łączą dane pomieszczenia), przy pomocy jednego bohatera.
	Śmierć pierwszego spośród wielu poległych... **Opis:** Strać pierwszego bohatera. **Wskazówka:** by otrzymać to osiągnięcie, musisz stracić jednego z bohaterów - czy to w walce, czy przy pomocy stresu, bądź pułapki.
	Wszyscy obracamy się w pył... **Opis:** Strać legendarnego (6 poziom) bohatera. **Wskazówka:** podobnie jak wcześniejsze osiągniecie, z tym, że tutaj trzeba stracić bohatera z najwyższym poziomem doświadczenia.
	Sentymentalne pamiątki po naszych przodkach... **Opis:** Zdobądź wszystkie błyskotki swojego Antenata. **Wskazówka:** należy zdobyć wszystkie błyskotki o randze Antenat (Ancestral). Otrzymywane są one w ramach zadań, znajdywane w skrzyniach, czy wyrzucane przez poległych wrogów.

	Zwycięstwo, jakie by ono nie było... **Opis:** Ukończ grę.
	W takim pośpiechu... **Opis:** Ukończ grę w 99 tygodni. **Wskazówka:** należy ukończyć grę przed upływem 99 tygodnia.
	Jak owce na rzeź... **Opis:** Zacznij misję w Najmroczniejszym Lochu z czterema bohaterami o Poziomie Woli 6. **Wskazówka:** by je otrzymać, musisz wysłać 4 bohaterów z zerowym poziomem na misję do lokacji Najmroczniejszy Loch (Darkest Dungeon).
	Na granicy wytrzymałości... **Opis:** Pokonaj podziemia z 4 udręczonymi bohaterami. **Wskazówka:** musisz na końcu misji mieć 4 udręczonych (stres powyżej 100) bohaterów.
	Stres był niemożliwy do zniesienia... **Opis:** Strać pierwszego bohatera z powodu ataku serca. **Wskazówka:** gdy bohater nagromadzi 200 punktów stresu, nastąpi atak serca, zginie, a ty otrzymasz osiągnięcie.
	Zaczyna nam doskwierać przejmujący głód. **Opis:** Strać bohatera z powodu głodu. **Wskazówka:** by je otrzymać, miej bohatera z niskim poziomem zdrowia (poniżej 10% maksymalnego) i przy kolejnym momencie pożywiania się (gdy gra pyta czy drużyna ma zjeść), wybierz opcję braku jedzenia (głodówki), przez co postać otrzyma obrażenia i zginie.
	Bez odwrotu, bez litości... **Opis:** Pierwsza strata całej drużyny. **Wskazówka:** cała twoja drużyna musi zginąć podczas wykonywania danej misji.
	Co jest martwe, umrzeć nie może **Opis:** Spraw, by postać będąca u Wrót Śmierci przeżyła 5 ataków w jednej walce. **Wskazówka:** doprowadź postać do Wrót Śmierci (gdy będzie mieć 0 punktów zdrowia), a następnie spraw, by przeżyła 5 ataków podczas jednej walki. Szansę na przeżycie można zwiększyć za pomocą błyskotek i nawyków.

	Ziemia przyjęła więcej posoki... **Opis:** Strać całą drużynę walcząc z bossem. **Wskazówka:** musisz stracić całą drużynę podczas walki z bossem.
	Tryb surowy **Opis:** Ukończ grę z domyślnymi ustawieniami poziomu trudności. **Wskazówka:** ukończ grę nie zmieniając nic w opcjach, które wpływają na jej poziom trudności.
	Wypędzeni z tej ziemi **Opis:** Zabij wszystkich bossów. **Wskazówka:** trzeba zabić każdego bossa, na każdym poziomie trudności.
	Stróż **Opis:** Wykonaj wszystkie cele Stróża. **Wskazówka:** cele podejrzeć można wchodząc do dziennika, bądź przeglądając ekran po powrocie z misji.
	Ostatni ocalały **Opis:** Zabij dowolnego bossa, gdy zostanie ci już tylko jeden bohater. **Wskazówka:** pokonaj bossa pojedynczym ocalałym w drużynie bohaterem.
	Dysfunkcja **Opis:** Zabij dowolnego bossa, mając w drużynie czterech udręczonych bohaterów. **Wskazówka:** pokonaj bossa przy pomocy 4 udręczonych bohaterów, czyli takich, którzy niedawno przebili próg 100 punktów stresu.
	Koniec świata **Opis:** Ukończ NG+. **Wskazówka:** musisz ukończyć grę w trybie Nowa Gra+ (tryb odblokowany po jednorazowym ukończeniu gry).
	**Na Starym Trakcie udało nam się znaleźć odkupienie...** **Opis:** Dismas i Reynauld dotrwali do ostatniej misji w Najmroczniejszym Lochu. **Wskazówka:** Dismas i Reynauld to dwójka bohaterów, których otrzymujesz na starcie gry. Spraw, by przeżyli do końca gry, a otrzymasz osiągnięcie.

	Z mroku wyłoniła się przerażająca postać... **Opis:** Zgładź wałęsaka. **Wskazówka:** musisz pokonać jednego z bossów, Shamblera - pomocne informacje znajdziesz w rozdziale "Bossowie".
	That'll do, pig... **Opis:** Strać bohatera od ataków Wilbura. **Wskazówka:** Wilbur to mała świnka towarzysząca bossowi Swine. Zabij bossa, a następnie pozwól Wilburowi uśmiercić jednego z twoich bohaterów, by otrzymać osiągnięcie.
	We return to the worms of the earth... **Opis:** Strać bohatera od ataków Larwy (Maggot). **Wskazówka:** larwy (maggot) spotkasz dość często na swojej drodze - pozwól jednej z nich ubić twojego bohatera, by otrzymać osiągnięcie.
	Blocked from life... **Opis:** Spraw, by przeszkoda zabiła bohatera. **Wskazówka:** dojdź do przeszkody (miejsca, które blokuje przejście i trzeba użyć łopaty, by móc się przez nie przedrzeć bez otrzymania obrażeń) z przynajmniej jednym bohaterem z poziomem zdrowia poniżej 10%, a następnie przebij się przez przeszkodę bez użycia łopaty. Zabije to bohatera, a ty otrzymasz osiągnięcie.
	Watch your step... **Opis:** Spraw, by pułapka zabiła bohatera. **Wskazówka:** sprawa wygląda podobnie jak wyżej, z tym, że bohater musi zginąć od dowolnej pułapki.
	Valiant sacrifice... **Opis:** Strać czterech bohaterów podczas misji w Najmroczniejszym Lochu. **Wskazówka:** musisz stracić całą drużynę (4 bohaterów) podczas misji w lokacji Najmroczniejszy Loch (Darkest Dungeon).

Darkest Dungeon - wymagania sprzętowe

Darkest Dungeon to oldskulowa, bardzo wymagająca gra RPG. Gra oferuje wyjątkowo przyjemną dla oka, ręcznie rysowaną grafikę, przez co całość prezentuje się bardzo estetycznie, a jednocześnie produkcja nie wymaga potężnego sprzętu do uruchomienia. Do płynnej rozgrywki wystarczy bowiem kilkuletni komputer, z niskiej/średniej półki cenowej - rozrywka bez żadnego przycięcia gwarantowana. Poradnik stworzony został na komputerze o dość przeciętnej konfiguracji, wyposażonym w procesor i5-3470, kartę graficzną NVIDIA GeForce GTX 750Ti i 16GB pamięci RAM. Podana specyfikacja umożliwiła w pełni płynną rozgrywkę, w rozdzielczości 1080p, a podczas obcowania z grą nie zdarzyły się żadne problemy.

Tryby gry

Singleplayer: Tak

Kooperacja offline (hot seat/split screen): Nie

Kooperacja przez Internet: Nie

Tryb Multiplayer: Nie

Nasz sprzęt

Poradnik został stworzony na komputerze o poniższej konfiguracji:

System operacyjny: Windows 7, 64 bity

Procesor: Intel(R) Core(TM) i3-3470 CPU @ 3.20 GHz

Pamięć RAM: 16.00 GB

Karta graficzna: NVIDIA GeForce GTX 750Ti, 2 GB pamięci własnej

Podana specyfikacja pozwoliła cieszyć się w pełni płynną rozgrywką, w rozdzielczości 1080p. Podczas gry nie zdarzył się ani jeden moment, w którym animacja spadłaby poniżej 60 klatek na sekundę.

PC - informacje ogólne

Systemy operacyjne: Windows XP / Vista / 7 / 8 / 10

Połączenie internetowe w trakcie gry: Niewymagane

Konieczność aktywacji przez Internet: Tak (platforma Steam)

Kontrolery: Klawiatura + mysz lub gamepad

Minimalne wymagania sprzętowe Darkest Dungeon

System operacyjny: Windows XP / Vista / 7 / 8 / 10

Procesor: 1.5 GHz

Pamięć: 2 GB RAM

Karta graficzna: obsługująca OpenGL 3.2+ (GeForce 420 / Radeon x600 - lub lepsze)

Dysk twardy: 2 GB wolnej przestrzeni

Rekomendowane wymagania sprzętowe Darkest Dungeon

System operacyjny: Windows 7 / 8 / 10

Procesor: Intel Core 2 Duo E4400 2.0GHz / AMD Athlon 64 X2 Dual Core 4200 + **Pamięć:** 4 GB RAM

Karta graficzna: obsługująca OpenGL 3.2+ (NVIDIA GeForce GT 340 / AMD Radeon x1900 GT - lub lepsze)

Dysk twardy: 2 GB wolnej przestrzeni